A VILÁG 50 LEGJOBB FPS-E

A GURU NAGY MEGMÉRETTETÉSE: A VALAHA VOLT LEGJOBB LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOK

1895 Ft 2009. 05.

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC Guru

www.pcguru.hu

Battlefield Bad Company 2» Empire: Total War» Codename: Panzers – Cold War» Wheelman» GTA: Chinatown Wars» 50 Top FPS» Red Alert 3: Uprising» Last Remnant»

20 TESZT ÉS BEMUTATÓ

THE PATH – PC-S MENNYBEMENETEL
WHEELMAN – A GTA LEGÚJABB ELLENFELE?
RED ALERT 3: UPRISING – JÖNNEK A JAPÁNOK
EMPIRE: TOTAL WAR – A LEGJOBB STRATÉGIA

Ez jön 2009-ben

CIKKÜNKBEN AZ ÖSSZES IDEI HARDVERTREND

A PC visszavág

ÍGY HOZHATOD KI A LEGTÖBBET A GÉPEDBŐL

A tökéletes RPG-útmutató

ÖSSZESZEDTÜNK MINDENT, AMIT CSAK EGY SZEREPJÁTÉKOS KÍVÁNHAT

BATTLEFIELD BAD COMPANY™ 2

A RAJONGÓK NYOMÁSÁRA A MÁSODIK RÉSZ PC-RE IS MEGJELENIK. ELSŐKÉNT A GURUBAN MINDEN INFÓ

IMÁDTAD A FALLOUT 3-AT?

Fallout 1-2 a DVD-n

MOST ÁTADJUK MINDEN IDŐK LEGJOBB SZEREPJÁTÉKAIT TELJESEN MAGYAR NYELVEN, FELJAVÍTOTT GRAFIKÁVAL

1,5 GB-OS CSOMAG
50 TELJES JÁTÉK INGYEN
AKCIÓ, KALAND, LOGIKA, STRATÉGIA – MIND A DVD-N

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató helyettes: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit – Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Remek hónap áll mögöttünk, így az áprilisi Guruban egy sor exkluzív összefoglalót, játéktesztet és videót találhattok. Nem kevesebbet határoztunk most el, minthogy összegyűjtjük és rangsoroljuk a valaha volt 50 legjobb FPS-t! Nézd meg a Guru listáját és hivatkozz rá bátran! Ha esetleg – ami persze kizárt – egy-két helyezéssel mégsem értenél egyet, szeretettel várunk a nyári átnevelő táborunkban! Szorongatják a konzolok a PC-t, ez nem is kérdéses, de! A jó öreg PC mindig kéznél van, lehet rá már két-háromezer Ft-ért is nagyszerű játékokat venni, arról nem is szólva, hogy az internetes csapatjátékokban egyszerűen verhetetlen. Kíváncsi vagy, hogyan hozhatod ki a legtöbbet a gépedből? – Tuning suli című cikksorozatunk második részében újabb titkokra derül fény!

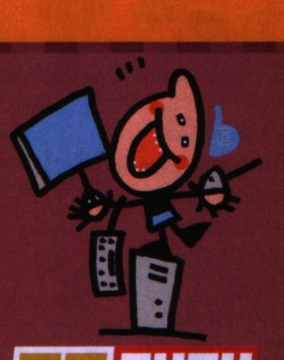
Tovább folytatódik a Fallout őrület is! Nem elég, hogy leteszteltük a legújabb Fallout 3-kiegészítőt, de a DVD-n most megtalálod minden idők legjobb szerepjátékait, a Fallout első és második részét. Magyar nyelvű patchcsel, feljavított grafikával, extra információkkal. Plusz összeszedtük az 50 legjobb ingyenes játékot! És végül: Szeretnél tagja lenni a Guru exkluzív VIP csapatának? Így minden hónapban megkapod a megjelenés előtt az egyik legérdekesebb cikkünket a leveles ládádba és egyéb érdekességeket is megtudhatsz a csapatról! Csak regisztrálj az alábbi címen: http://www.pcguru.hu/pcguru/hirlevel.php

A guru legyen veletek!

A GURU LEGYEN VELETEK!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik csütörtökön!



A PC guru következő száma 2009. MÁJUS 7-én jelenik meg!

»Tartalom

2009/05

062

»Vin Diesel, a mindig tökéletes frizurájú és megnyerő orgánumú fiatalember ezúttal sofőrködik – Wheelman

036

»Az első részt nem adták ki PC-re, de a második teljes pompájában a miénk lesz – Battlefield Bad Company 2

»Ultrarealisztikus stratégia és korhű fegyverek – Empire: Total War

044

»Bemutató

010 Hírek
018 Mini Ninjas
020 Ghostbusters
024 Wolfenstein
026 Kalandos Klisék
030 Top 50 FPS
036 Battlefield Bad Company 2
040 Battlestations Pacific

»Teszt

044 Empire: Total War
048 Watchmen: The End is Nigh
050 Codename: Panzers Cold War
054 Ceville
058 Grey's Anatomy
060 Red Alert 3: Uprising
062 Wheelman
066 Necrovision
068 Fallout 3: The Pitt
070 The Path
072 Last Remnant
074 A PC a király
076 Crytek-sztori

»Konzol

088 GTA: Chinatown Wars
090 Race Pro
092 Ninja Blade

»Hardver

099 Guru álomPC
100 Tuning-suli II.
102 Tévé a gépben
104 2009-es hardvertrendek (CEBIT)
106 A gépigény vajon mi?
107 6 ok, hogy ne válts Vistára
108 Lehet egy maggal több?
110 WDTV
112 Homok a Gépezetben

»Rovatok

080 Gondolatébresztő
082 Nosztalguru
084 Top 5 Classic
117 Mobiljáték
118 Levrov
122 Külvilág

026

»Legutóbb azt vettük végig, mi mindent tanulhatunk a játékokból, most pedig azt nézzük át, mi az, ami minden rendes szerepjátékban előfordul – Kalandos klisék

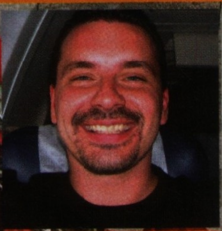
030

»Lemaradtál? Későn születtél? Semmi baj, itt a lista, hogy pótolhass – Top 50 FPS

050

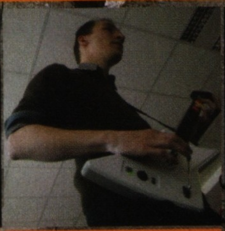
»A Stormregion hagyatéka, a sorozat (egyelőre legalábbis) befejező epizódja – Codename: Panzers Cold War

Kicsit belevetettük magunkat mostanság a zenés játékokba, így tökéletesen egyszerű a kérdés: milyen poszton játszanál egy együttesben?



Shoebaron

Egyértelmű, nem is értem, miért kell külön elmondanom! A bábmester, aki a kezében tartja a madzagokat! A háttérben dolgozó menedzser! Róluk semmit nem tudni, de valójában élet és halál urai. Talán kicsit sokat játszottam mostanában agresszív játékokkal?



Bate

Amekkora egóval áldott meg az ég, én simán a kezembe ragadnám a mikrofont, és ebben még az sem akadályozna meg, hogy olyan borzalmas hangom van, hogy egy 15 000 fős stadiont is 2 perc alatt ürítenék ki. Najó, azért az Oasistől a Wonderwall már egész tűrhetően megy. Csak az kevés egy koncertre.

Miguel

Gitáros lennék, de nem azért, hogy a játékomban ezrek gyönyörködjenek, vagy hogy gitárospalánták az én zeném miatt kezdjenek neki a tanulásnak – pont ellenkezőleg. Csak azért írnék dalokat, hogy bekerüljenek a Guitar Heróba, és már hardon se tudja eljátszani őket senki!

Chris

Legszívesebben énekes lennék, de mivel hihetetlen, mi több, párját ritkító énektudásomat egy nem túl hatásos porhüvely tartja béklyóban, kénytelen lennék valahol a háttérben meghúzódni, ahol nem látnak sokan. Így már csak egy lehetőség maradt: ide nekem azt a szintit!

Joc

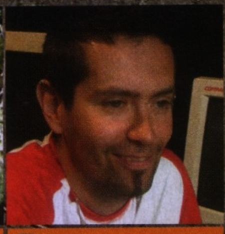
Az éneklés „környezetvédelmi" okokból, a dobolás a ritmusérzék hiánya miatt, a gitározás a tehetség nemléte okán esélytelen. A szintetizátorokkal talán elboldogulnék, már ha előre be lehet őket programozni, ahogy a Kraftwerk csinálta annak idején, de leginkább a stage mögött, a keverőpultnál tudnám elképzelni magam.

Nightbagoly

Ha egy zenekarban kéne játszanom, én tuti, hogy a karmesteri posztot választanám. Hangom nincs, semmilyen hangszerhez nem értek, de remekül tudom lóbálni a karomat, ráadásul mindezt már beszélgetés közben is - nem lehet sokkal bonyolultabb párszáz embert irányítani ezzel a módszerrel...

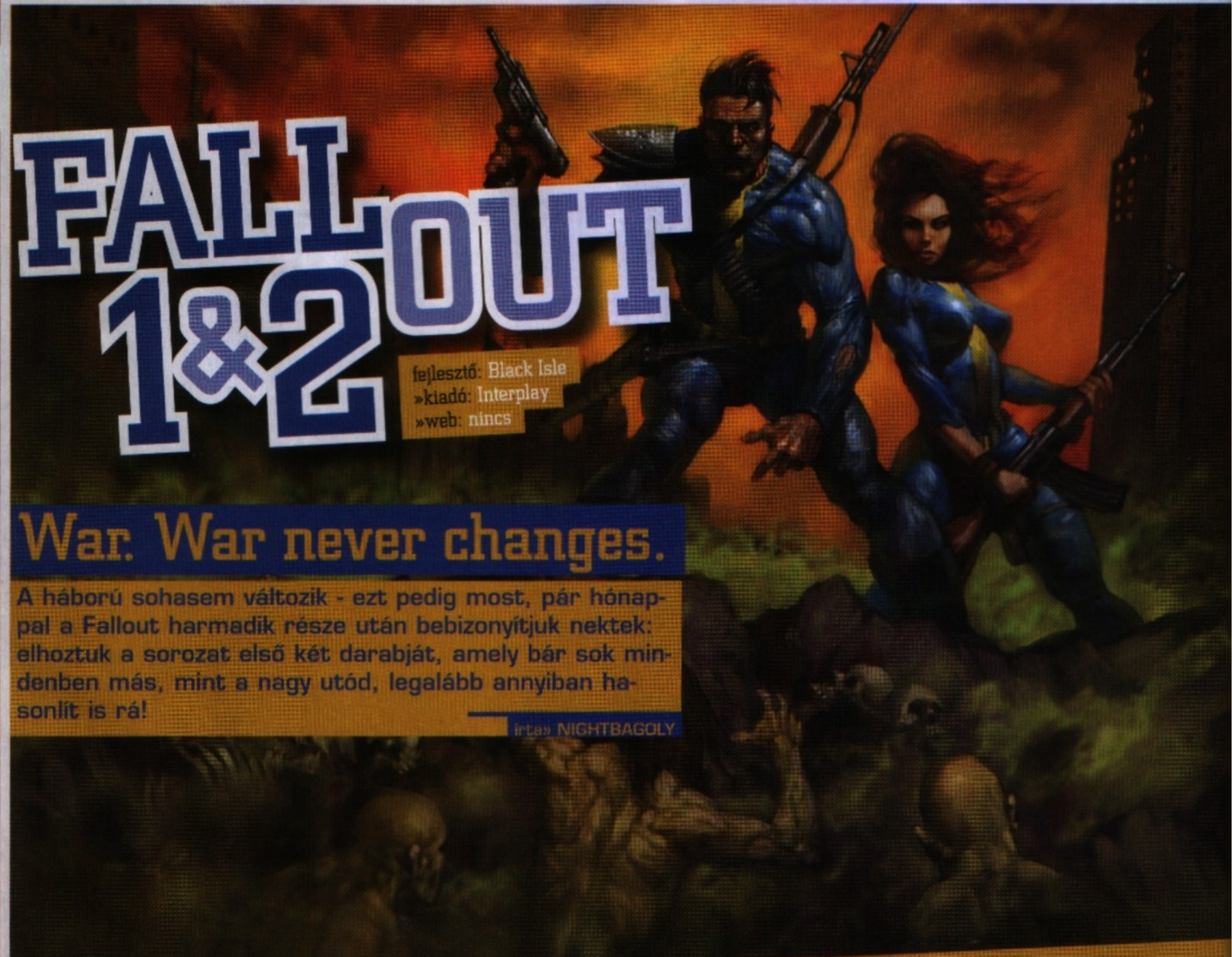
Kredenc

Régebben basszgitáros voltam egy remek bandában, így talán kézenfekvő és érthető, ha megmaradok ennél. Ha valaki nem értené, íme a hasonlat: a jó basszer olyan, mint a levegő: mindenki természetesnek veszi, hogy van, de ha eltűnik, nagyon tud hiányozni...



Ricco

Nem vagyok az a zenész típus, de ha már választanom kell akkor a triangulum – nem nehéz játszani rajta, szép hangja van, egyszerre lehetnék tagja a ritmus- és szólószekciónak, és akkor sem lenne baj, ha egy durva koncert után részegen a földhöz csapkodnám a hangszert, fillérekért kapnék újat.



FALLOUT 1&2

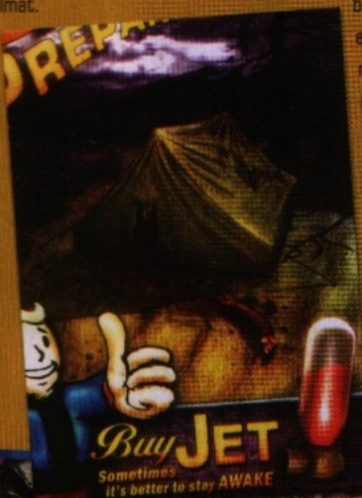
fejlesztő: Black Isle
»kiadó: Interplay
»web: nincs

War. War never changes.

A háború sohasem változik - ezt pedig most, pár hónappal a Fallout harmadik része után bebizonyítjuk nektek: elhoztuk a sorozat első két darabját, amely bár sok mindenben más, mint a nagy utód, legalább annyiban hasonlít is rá!

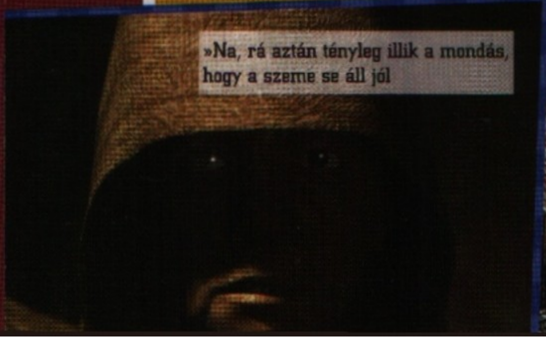
írta» NIGHTBAGOLY

A hidegháború végével az emberiség nem került biztonságba: 2050 környékén kitört a nyersanyagért vívott háború. Az ENSZ már csak emlék, az Egyesült Államok területén egy veszélyes vírus tombol, a kínaiak pedig megpróbálják magukhoz ragadni a hatalmat. 2080 környékén aztán bekövetkezik a "kétórás háború": nem tudni, ki kezdte, de ennyi idő elég volt, hogy elsivatagosítsák a bolygót, és szinte teljesen kiirtsák az emberiséget. Az első részben már ez is csak a múlt, közel száz év telt el. A szerencsésebb emberek Amerika területén menedékekbe húzódtak - olyan bunkerekbe, amelyek óvóhelyként biztonságot, és elzártságot nyújtottak a túlélőknek. Mi egy vagyunk a leszármazottak közül - a 13-as Menedék, otthonunk ura azonban azonnal közli velünk: el kell hagynunk a biztonságot jelentő területet, mert meghibásodott egy fontos alkatrész - ha nem szerzünk belőle újat, elfogy az életet jelentő víz, barátaink és ismerőseink pedig meghalnak. Azonban amint belefogunk a kalandba – amelyre 150 nap áll rendelkezésünkre - azonban rá kell döbbennünk, hogy a menedék problémája a legkisebb, és talán az egész világ léte a tét... A folytatásban közel nyolcvan évet ugrunk előre az időben: az előző felvonás főhőse és barátai megindultak észak felé, és létrehozták Arroyot, mi pedig egy itt felcseperedő ember bőrében szembesülhetünk a ténnyel: ha nem szerzünk be egy GECK (Garden of Eden Creation Kit) készüléket, falunk éhen hal. Természetesen amint belefogunk, hogy otthonunkat megmentsük, ismételten egy sokkal nagyobb veszélyre derül fény; az USA volt kormányának egy maradványa kész arra, hogy bármilyen eszközzel visszatérjen...

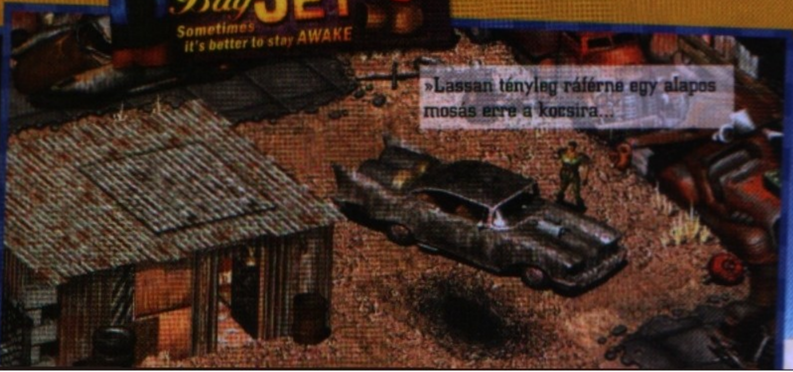


ATOM ANTI

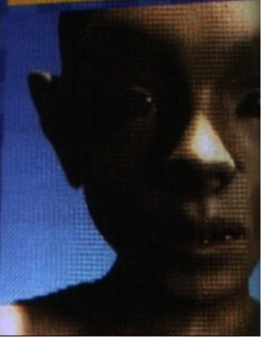
Akármelyik részbe fogunk is bele - értelemszerűen logikus az első felvonással kezdeni - rögtön a karaktergenerálásnál találkozhatunk a SPECIAL (angolul ez az erő, észlelés, kitartás, karizma, intelligencia, agilitás, és szerencse szavak rövidítése) rendszerrel, amely ezt a sorozatot klasszikussá varázsolta: adott számú



»Na, rá aztán tényleg illik a mondás, hogy a szeme se áll jól



»Lassan tényleg ráférne egy alapos mosás erre a kocsira...



»A BLACK ISLE- SZTORI«

Az Interplay bukása előtt pár esztendővel, 1996-ban alapított Black Isle stúdió mára már csak szép emlékként létezik. A brigád olyan játékokat hozott tető alá, mint a Fallout első két része, a zseniális Planscape: Torment, vagy az elképesztően hangulatos Icewind Dale-széria, az Interplay bedőlésével azonban ők sem menekülhettek meg. Szellemi örökségük azonban továbbra is köztünk él: a Troika Games, amelyet a stúdió kulcsemberei hoztak létre, sajnos 2003-ban (az Arcanum, a Temple of Elemental Evil, illetve a Vampire Bloodlines létrehozása után) csődöt mondott, azonban az Obsidian (akiknek a KOTOR, és a Neverwinter Nights folytatását, valamint a most készülő Alpha Protocolt is köszönhetjük) szinte az összes eredeti tagot, illetve Troikás menekültet magába szívta.

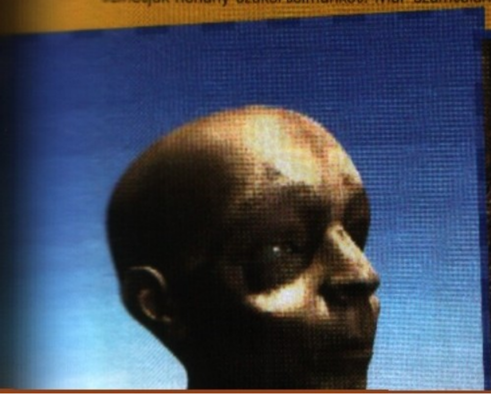
pontot oszthatunk el a hét tulajdonság között, ezek pedig gyökeresen befolyásolják a játékmenetet - ha nagy az erőnk, nagyobbakat ütünk, ha magas a karizmánk, könnyebben kidumáljuk magunkat a szorult helyzetekből, ha pedig szerencsések vagyunk, valahogy minden jobban sikerül, és így tovább. Nem is lenne azonban igazi szerepjáték a dolog, ha ennyiben kimerülne a karakterünk egyénisége, így rögtön a SPECIAL elosztogatása után választhatunk magunknak két jellegzetes vonást - ezek azonban azon kívül, hogy valami bónuszt jelentenek, rendelkeznek egy hátránnyal is: a gyors lövéssel kevesebb akciópontért pumpálhatunk ólmot az ellenfelünkbe, cserébe nem célozhatunk testrészre, az éjszakai személlyel éjjel bónuszt kapunk az intelligenciánkra és a kitartásunkra, nappal viszont levonást; a képzettel pedig több szakértelempontot kapunk, viszont perket csak ritkábban. Apropó, mi is az a perk, illetve a szakértelem? A szakértelmeink három osztályba sorolhatók: harci, aktív, illetve passzív képességek, ezeket pedig 0 és 300% között növelhetjük majd (szintlépéssel, könyvekkel, illetve drogokkal), javítva ezzel a hozzáértésünket egy-egy adott szakértelemhez. A különböző fegyver hozzáértéseknek hála pontosabban lőhetünk, a gyógyítással elláthatjuk sebeinket, míg a kereskedéssel könnyedén lealkudhatjuk egy-egy kereskedőnél a nála található tárgyak árait. A perkek erősítik karakterünket, és könnyítik az előrehaladásunkat - általában három szintenként tanulhatunk egyet (szinte mindnek van SPECIAL értékhez, szinthez, vagy egy szakértelemhez kötött előfeltétele), segítségükkel pedig például több akciópontunk lehet, nagyobb mennyiségű munícióra bukkanhatunk, vagy éppenséggel növelhetjük néhány szakértelmünket. Már számtalanszor esett szó az akciópontokról: miért is van ezekre szükség? Azért, mert a Fallout első két része – ellentétben a Bethesda által készített folytatással – a harcoknál körökre osztott módba kapcsol, és pusztán az akciópontjaink segítségével cselekedhetünk. AP-re lesz szükségünk a mozgáshoz, a lövéshez, egyszóval mindenhez, amelyet a csatában alkalmazni kívánunk. Bár ez a fajta stílus sajnos már kihalóban van - hiszen jelentősen lassítja a játékmenetet -, hihetetlen taktikázásra ad lehetőséget, hiszen akár különböző testrészekre is célozhatunk (lebénítva ellenfeleinket), így hatalmas túlerő ellen is győzhetünk, ráadásul van esélyünk átgondolni a következő lépéseket. Bár a folyamatosság - amely a csaták között van jelen, elvégre ha nem hadakozunk, valós időben történnek az események - megtörik, a rendszer így sokkal inkább emlékeztet egy papíros-ceruzás szerepjátékra, semmint egy számítógépes változatra, és természetesen sokkal több gondolkodást igényel. Ha pedig klasszikus RPG-vonás, akad még egy: a programban a különböző helyszínek között a világtérkép segítségével utazhatunk, de ekkor sem dőlhetünk hátra, hiszen bármikor megszakíthatják a túráinkat véletlen találkozások, amelyeken fegyverünkkel, vagy éppenséggel csavaros eszünkkel juthatunk túl.

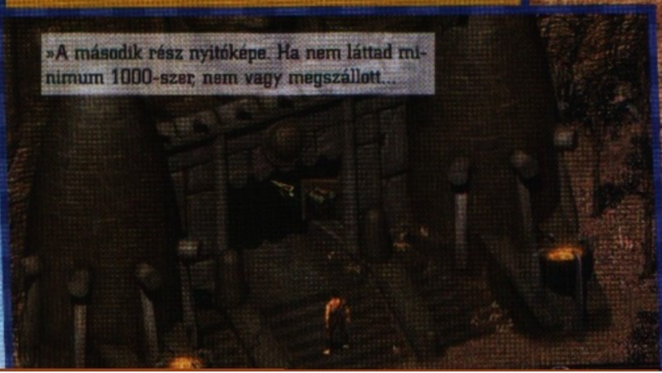
...SOHASEM VÁLTOZIK?

Bár az ezredforduló környékén már eljuttattuk hozzátok a Fallout első két részét, azóta sok víz lefolyt a Dunán - olvasóink zöme valószínűleg sohasem találkozott a legendás, mára már csak emlékeinkben létező Interplay - Black Isle szerelemgyerekkel, ami méretes nagy hiba: ez a sorozat ugyanis az idő múlásával nem kopott, sokkal inkább nemesedett. A grafika a rajzoknak köszönhetően nem lett vészesen elavult, a gépigény a múlt évezredet idézi, a játékélmény azonban örök, de annyira, hogy bárki, aki esetleg játszott a Bethesda által készített harmadik résszel, szinte azonnal otthon érzi majd magát a szoftverben, annyi a hasonlóság. A kérdés a Fallout esetében nem az, hogy kiknek ajánljuk, hiszen bárki tehet vele egy próbát: ha már játszott velük, azért, ha pedig nem, azért. Ritka igazság, de attól még tény marad: a háború sohasem változik, a játékipar azonban igen, jó kérdés, mikor kapunk még egy akkora klasszikust, mint ez a sorozat.

Minimum konfiguráció: 90 MHz-s processzor; 16 MB RAM; 600 MB szabad hely, SVGA kompatibilis VGA

»Egy kicsit árulkodó ez a kép, de annyi baj legyen...





»A második rész nyitóképe. Ha nem láttad minimum 1000-szer, nem vagy megszállott...

DVD-TARTALOM

Igazi csemegével igyekszünk ebben a számunkban a kedvetekben járni, ugyanis összeállítottunk egy 50 játékból álló ingyenes játékgyűjteményt, amibe megpróbáltuk beletuszkolni az interneten fellelhető legjobb alkotásokat. Emellett töretlen lelkesedéssel forgatjuk PCG Live videóinkat is, ez alkalommal 7 játékból rögzítettünk jeleneteket, amiket ezúttal is érdemes lesz megtekintenetek, illetve ha már a környéken jártok, kukkantsatok be videóelőzeteseink közé, ahol elsőként szemlélhetitek meg az új Need for Speed játékot mozgás közben, valamint a Disney legújabb autós csodáját, a Split/Second-ot.

írta» CHRIS

» JÁTÉKDEMÓK

TOM CLANCY'S HAWX

A repülőgép-szimulátorok új korszakának egyik jeles képviselőjét üdvözölhetitek a HAWX című játékban, amelyben egy vadászgép pilótájaként kell megtisztítani az eget és a földet a rosszfiúktól. A DVD-mellékletünkön lévő demóban két küldetésben kerülünk bevetésre. Az egyikben jó szokáshoz híven megismerkedhetünk az irányítással, a másodikban pedig már belecsaphatunk a lecsóba, s szerteszét lőhetünk mindenkit Rio De Janeiro városa felett. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.4GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6600+ / Ati Radeon 9600+)
Web: http://hawxgame.uk.ubi.com/

DISNEY: UP - THE VIDEOGAME

Az orosz 1C Company ezúttal egy második világháborús stratégiai játékkal lepett meg minket, vagy legalábbis annak demójával – és béta-változatával, amit valószínűleg következő számunkban tesztelünk. Bár az állóképeken remekül mutatott a játék, mozgás közben azért teljesen más látvány terült elénk, mint vártuk. Ettől függetlenül rengeteg apró részletre kiterjedő RTS-t ismerhettek meg a Men of War révén, amiben egységeinknek még saját inventory-rendszerük is van. A demóban egy pályát próbálhattok ki. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.4GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6600+ / Ati Radeon 9600+)
Web: http://www.upvideogame.com/

WALLACE AND GROMIT

A Sam & Max (khm, előző teljes játékunk!) készítőinek legújabb játéka hasonló kategóriában próbálkozik rekeszizmaink megmozgatására, ezúttal a méltán híres Wallace és Gromit gyurmafigurák felvonultatásával. A kalandjátékok kedvelői minden bizonnyal örömmel fogadják majd a mellékletünkre felkerült aprócska demót, amelyben remek ízelítőt kaphatunk a teljes verzióból – amit következő számunkban már tesztvégre kapunk. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.5GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 5700+ / Ati Radeon 9700+)
Web: http://www.wallaceandgromit.com/

» +50 JÁTÉK INGYEN!

Ebben a hónapban egy hatalmas, ingyenes játékgyűjteménnyel készültünk olvasóink szórakozását jó időre bebiztosítani. A DVD-mellékletünkön megtalálható gyűjteményben 50 válogatott játékot találhattok a legkülönfélébb kategóriákban, kezdve a kalandjátékoktól a stratégiákon át egészen az egyszerű, de annál nagyobb függőséget okozó lövöldözős programokig.

Annak ellenére, hogy ezek a játékokat a készítők teljesen ingyenesen terjesztik, sokuk kivételes minőségről tesz tanúbizonyságot, némelyik pedig képes felvenni a versenyt fizetős társaikkal is. A csomagban olyan szép emlékeket idéző játékok újrafeldolgozásait is elrejtettük, mint a klasszikus Lode Runner, a Ghostbusters, vagy a Turrican – melyek valószínűleg minden húszas éveit nyomó olvasónk számára ismerősen csengenek. Egyszóval nosztalgiázóknak különösképp érdemes lesz e havi mellékletünket megtornáztatni DVD-meghajtóikban, hiszen a Fallout első két része és az 50 ingyenes játék remek szórakozást, és több száz órányi unaloműzést ígér.

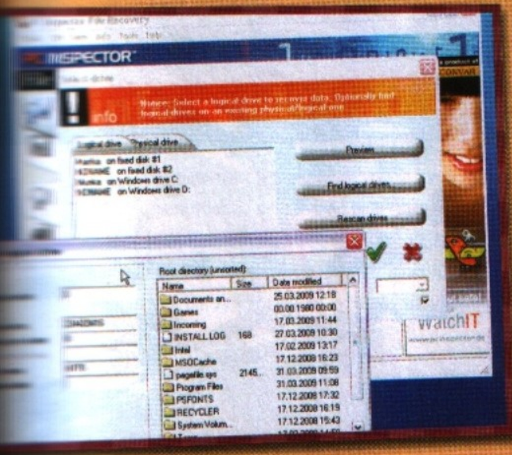
»SHAREWARE-JÁTÉK

STRIKE BALL 3 — ÜGYESSÉGI JÁTÉK

Elég szép múltra tekint vissza a falbontogatós játékstílus, ami arra az egyszerű alapelvre épül, hogy egy vízszintesen mozgó platformmal kell visszalökni a pályára a lehulló golyót, ami ha egy pályaelemmel érintkezik, akkor azt elpusztítja és pontokat hoz nekünk. Az alapelv évek óta változatlan, ám a fejlesztők mindig igyekeznek újítani a játékon. Az Alawar emberei a Strike Ball sorozat immáron harmadik részét mutatták be nemrég, amiben ismét 3D-s környezetben tehetjük próbára magunkat. A pályákon interaktív elemek nehezítik a dolgunkat, amiket csak ügyességünkkel tudunk eltüntetni az utunkból, ám a végső cél elérésben különféle power upok is a segítségünkre lesznek. «

»FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

PC FILE RECOVERY 4 — HA MEGTÖRTÉNNE A LEGROSSZABB



"Upsz!" - egy apró szócska, amit nem szeretünk formatálás vagy particionálás közben hallani. Ilyenkor néha előfordulhat, hogy véletlenül félrenyomunk valamit és ugrik az egész merevlemezünk tartalma, aztán pedig marad a fejvakarás és érzékeny búcsút inthetünk adatainknak. Szerencsére ilyen esetek után sem kell azonnal kiugranunk az ablakon, hiszen különféle programok segítségével megpróbálkozhatunk adataink visszaállításával, melyek közül most a PC Inspector File Recovery 4-et ajánljuk kipróbálásra, ami teljes egészében ingyenesen használható. Reméljük, nem lesz rá szükségetek, de azért elfér majd winchestereteken.«

A program hivatalos weboldala:
http://www.pcinspector.de

»ESET SMART SECURITY

E HAVI KÓD: 3JXXRM — WWW.ESET.HU/PCGURU

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Comodo Firewall Pro.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»PCG LIVE!

VIDEÓÉRTÉKELÉSEK, MOZIELŐZETESEK

Mindennemű szerénység nélkül kijelenthetjük, hogy ez alkalommal is rengeteg jobbnál jobb játékvideót sikerült összeállítanunk számotokra, melyekben jó szokásunkhoz híven ezúttal is kedvenc szerkesztőitek beszélgetnek az adott produktumról. Bónuszként még Deathevil is készített nekünk egy hangulatos animációt a Dawn of War 2. részéről, melyet mindenképp látnotok kell. Emellett hagyományos mozielőzeteseinkkel is várunk titeket, melyekre természetesen most is magyar feliratot bigyesztettünk. «

»TELJES TARTALOM«

»JÁTÉKDEMÓK:
Tom Clancy's HAWX / Disney.Pixar: Up - The Videogame / Wallace and Gromit: Grand Adventures

»SHAREWARE-JÁTÉKOK:
Strike Ball 3 / Beetle Bug 2 / Bob the Builder Can-Do Zoo / Iceblast / Neverland / Paranormal Agency / Party Down / Suspects and Clues / The Wizards Pen / The Wonderful End of the World

»INGYENES JÁTÉKOK:
Super Tuxkart / Priority Survive / Bug Defender

»JÁTÉKELŐZETESEK:
ARMA II / Battlestations Pacific / Champions Online / Codename Panzers: Cold War / Dante's Infero / DC Universe Online / Dragon Age: Origin / Flock / FUEL / Need for Speed: Shift / Overlord II / Red Alert 3: Uprising / Restaurant Empire 2 / R.U.S.E. / Singularity / Split/Second / Stormrise / The Sims 3 / Vancouver 2010 / Velvet Assassin / Wallace and Gromit / Wolfenstein / X-men: Origins - Wolverine

»JAVÍTÁSOK:
Call of Duty: World at War v1.2-v1.3 / Lord of the Rings: Conquest v1.1 / Settlers VI: Rise of an Empire v1.7 / Tom Clancy's EndWar v1.01 / Tom Clancy's HAWX v1.01 / Warcraft III: The Frozen Throne v1.23a

»MOZIELŐZETESEK:
17 Again / Angels and Demons / Land of the Lost / Public Enemies / Star Trek / Transformers 2

»PCG LIVE-TESZTEK:
GTA IV: Lost and Damned, The Wheelman, Tom Clancy's EndWar, Watchmen, World in Conflict: Soviet Assault, Warhammer 40000: Dawn of War 2, World of Goo

»HÁTTÉRKÉPEK:
DiRT 2 (2db) / Dante's Inferno / Empire Total War / God of War 3 / Monsters vs. Aliens / The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena / Tomb Raider Underworld: Lara's Shadow / Uncharted 2 (2db) / Codename Panzers: Cold War (5db) / Empire Total War (3db) / Watchmen: The End is Nigh (2db) / Wheelman (5db)

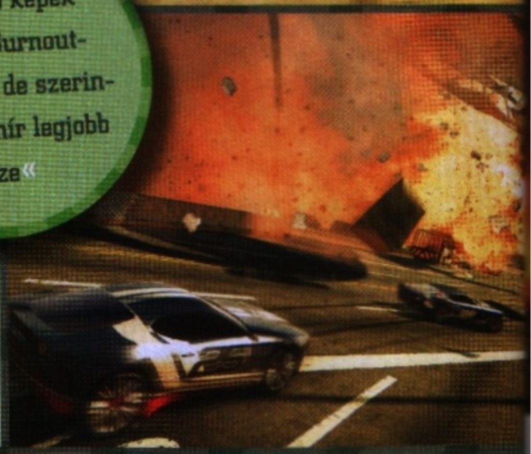
»TURKÁLÓ (felhasználói programok):
Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.5.278 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.386 / Comodo Firewall Pro v3.8.65951.477 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.3 és nVidia Forceware 182.08 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / PC Inspector File Recovery 4 / 7Zip v4.62 | Képkezelés: GIMP v2.6.5 / Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture v32 3.5 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.7.0 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.551 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free 3.2.0 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.11.0.638

»Egy tanulmány szerint az FPS-ek bizonyos esetekben javíthatják a látást

»Split/Second

»fejlesztő: Black Rock »kiadó: Disney
»megjelenés: 2010

»Az első képek alapján Burnout-hasonmás, de szerintünk ez a hír legjobb része«



Amikor már azt gondoltuk, hogy a Burnout Paradise-nál őrültebb autós játékot készíteni lehetetlen, megjelent a színen a Split/Second. Senkit ne tévesszen meg a kiadó szerepében tetszelgő Disney – itt bizony nem Mickey egér és Pluto kutya ül majd a volán mögé (főleg azért nem, mert a játék Wii-re nem készül el). Az alaptörténet szerint egy tévéshow-ba, konkrétan egy motorizált kiszavazósóba csöppenünk majd, ahol a versenyzők nemcsak vezetési tudásukkal és bátor helytállásukkal kerekedhetnek a többi résztvevő fölé, hanem kihasználhatják a versenynek helyet adó város felspécizett adottságait is. Hogy mik is ezek? Néhány, taktikailag jól elhelyezett robbanótöltet illetve távkioldó egészen új színt hozhat a már megszokott száguldásba. Annak például mindenki örül, ha háromszázas tempónál leomlik előtte a felüljáró, beszakad a híd, esetleg az utat az elrepedt főnyomócsőből kiáradó víz lepi el. Nem teljesen új az ötlet, hiszen az NFS Most Wantedben is állványokat és óriásfánkokat hívhattunk segítségül a minket üldöző rendőrök ellen, de ez most kicsit másnak tűnik. A működési elv hasonló a Burnoutban látottakhoz: ha ügyesen fűzzük egymásba a különböző ugratásokat, ha a szembejövő sávban csak centikkel, de elkerüljük a többieket, és ha úgy általában látványosan vezetünk, folyamatosan töltjük a kis csíkot, de ha elérünk egy bizonyos értéket, nem egyszerű nitro a jutalmunk, hanem kioldhatunk egyet a pályán mindenfelé elhelyezett csapdák közül. Első blikkre erősen hatásvadásznak tűnik a játékmenet leírása, de minden gyakorlott játékos tudja, hogy nem fanyalog senki, ha a leomló fal a jó időzítés nyomán kipattint pár ellenfelet a hátunk mögül. Van azért persze pár kérdés a játékkal kapcsolatban, például hogy mennyire sikerül majd jól az ellenfelek intelligenciájának belövése, és képesek lesznek-e a fejlesztők öt percnél is hosszabb ideig fenntartani a játékos érdeklődését – de nyugalom, a megjelenésig még legalább egy év van, ráadásul a Black Rockos srácok a Pure-ral már letettek valamit az asztalra.«

Rock Band 2 »« Valódi koncert

»Igen, a Guru szerkesztőinek élete néha kifejezetten jól alakul. Például amikor a szerkesztőségben munka címén virtuális együttest alakítanak, és a német ügyvezető igazgatóval, Hannes Ludwiggal nyomják Lenny Kravitz és a Foo Fighters legjobb dalait (lapleadás helyett). Vagy amikor Pink koncertjén múlatják az időt (lapleadás helyett). Jött is az ötlet, hogy komolyabban össze kellene hasonlítanunk, mi a jobb leadás helyetti tevékenység: műanyag hangszerekkel imitálni vagy élőben hallgatni a zenét?

»R.U.S.E.

»fejlesztő: Eugen Systems »kiadó: Ubisoft »megjelenés: n/a

Egészen érdekes helyzet állt elő a napokban: bejelentettek egy RTS-t, és mi nem csak legyintettünk, hogy „na bumm, egy újabb". A Ubisoft aktuális üdvöskéje nem semmi belépőt produkált: a játék lényegét összefoglaló videóban a két játékos a Microsoft érintőképernyős dohányzóasztalán, a Surface-en méri össze erejét. Az már most látszik, hogy a gépigény kielégítéséhez elkél majd a durva hardver, és nem lesz elég, ha (folytatva a hasonlatot) az IKEA-ban rakjuk össze a gépünket – de ez most, hogy még a megjelenési dátum sem tiszta, annyira nem is fontos, bár az mindenképp érdekes, hogy a kiadó és az Intel már most közös nyilatkozatban ömleng a Core i7-es processzorokkal felszerelt gépekben rejlő lehetőségekről. A bejelentéssel együtt érkező összefoglalóban fontosnak tartották kiemelni, hogy a játékban egész széles spektrumon változtathatjuk majd a látószöget az IRISZOOM technológia segítségével, ha akarunk, a katonáink mellé ülhetünk a lövészárokba, de ha arra van szükségünk, az egész csatateret áttekinthetjük madártávlatból. A játékmenetet érintő forradalom egyelőre kimerül abban, hogy lehetőségünk lesz blöfföléssel jobb helyzetbe kerülni, a videón ez kimerül abban, hogy az egyik játékos előreküldi az egységeinek csekély hányadát, az ellenfele fölfedi erőinek rejtekhelyét, aztán meg magába roskadva veszi tudomásul, hogy a haver egy komplett D-napot húz elő az ingujjából. A címbéli rövidítés pontos jelentését egyelőre szintén homály fedi, de mindegy is, a lényeg, hogy a Ubisoft a hangirányítás után most az asztalsimogatást vezeti be, márpedig ez játéktörténelmi húzás lesz, akárhonnan is nézzük.«

Valódi koncert» «Rock Band 2

Rock Band 2

ÁR/ÉRTÉK: Igen, tudjuk, egy teljes készlet ára egy kisebb afrikai ország éves költségvetésével vetekszik, azért összességében jó befektetés egy ilyen cucc. Tapasztalataink alapján másfél év után legalább annyira nagy móka nyúzni a hangszereket, mint az első pillanatban.

HANGZÁS: Lehetőségeinkhez képest kitettünk magunkért, Chris még egy 2.1-es hangfalrendszert is szerzett, de sajnos kevés volt – Bate lelkesedése nem realizálódott valódi énektudásban, és ezen a világ legtisztább hangzást nyújtó audióeszközei sem tudnának segíteni.

SHOW: Kedves szerkesztőtársak és kollégák, ne vegyétek magatokra: bár az élet egyéb területein minimum kiemelkedőt alkottok, látványelemként nem váltok be. Táncolni nem tudtok, de ha tudnátok is, komolyan, a fickókat még a versenytáncosoknál sem nézik meg. Ez van.

Valódi koncert

ÁR/ÉRTÉK: Miguel első kézből szerzett tapasztalatai alapján Pink valódi koncertje minimum remek volt (de inkább fantasztikus, őrült, no és maradandó élmény – M), de mégis, majdnem húszezer forint két küzdőteres jegyért, két órára – kicsit azért sok.

HANGZÁS: Csak keveseknek adatik meg, hogy többezer wattnyi hangerőt és saját keverőpultot állítsanak fel a nappaliban – pedig ez pont megfelelő mértékű hangorkánt kelt ahhoz, hogy a közönség igazán fahangú tagjai is énekelni kezdjenek.

SHOW: Élő zene, profi világítás, háttértáncosok, no meg a zenekar és az énekes, aki az életét tette fel a szórakoztatásra. Többezer emberrel egyszerre elképedni egy látványos robbanáson, éljenezni egy jól sikerült szám után utánozhatatlan érzés.

–!

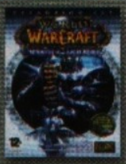
Igen, megint az nyert, amire kevesen számítottak volna, de tény: mint annyi más játékstílusban, a zenei programokban is csak egy kis szeletét kapjuk a valódi élménynek. Ettől függetlenül mi azt javasoljuk, hogy igyekezzetek mindkettőből minél többet felhalmozni. Például koncert után egy Rock Band parti...

+!

»Lehet, hogy Kovács „Kokó” István is bekerül a Fight Night Round 4-ba

TOP 10

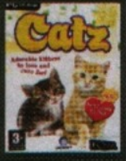
»MAGYARORSZÁG«
03.16 – 03.22



WoW: Wrath of the Lich K.
Bárcsak szólt volna valaki 2005-ben, hogy vegyünk Blizzard-részvényeket. Betegre kerestük volna magunkat a WoW miatt.
PCG 09.01 »97%«

Counter-Strike Source
Battlefield ide, Unreal Tournament oda, a Counter-Strike mindig is a legnépszerűbb shooter lesz PC-re.
PCG 04.12 »87%«

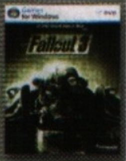
World of W.: Battlechest
Úgy látszik, még mindig sokan esnek áldozatául a WoW-láznak, de mi meg tudjuk érteni őket. 80-as szintig meg ne álljatok!
PCG 09.03 »89%«



Catz
Íme egy meglepetés cím a Top 10-es listánkon. A magyar nyelven megjelent Catz simán lenyomta a GTA-t és a Spore-t.
PCG XX.XX »XX%«

Spore
Milyen jó lett volna, ha a Spore egy hatalmas MMO játék lett volna, ahol találkozhattak volna a játékosok... De azért így is szeretjük.
PCG 08.11 »85%«

Dogz
Egy hajszálnyival kevesebben vannak a kutya-, mint a macskaszeretők, de azért még így is többen, mint Sims rajongók.
PCG XX.XX »XX%«



Fallout 3
Hetedik helyen tartja magát a Fallout 3, aminek tiszteletére most kipróbálhatjátok az első két részt DVD-mellékletünkről.
PCG 08.13 »97%«

Grand Theft Auto IV
A sikersorozat negyedik része stabilan tartja magát a toplistán, bár azért a Catz és a Dogz megelőzte.
PCG 09.01 »97%«

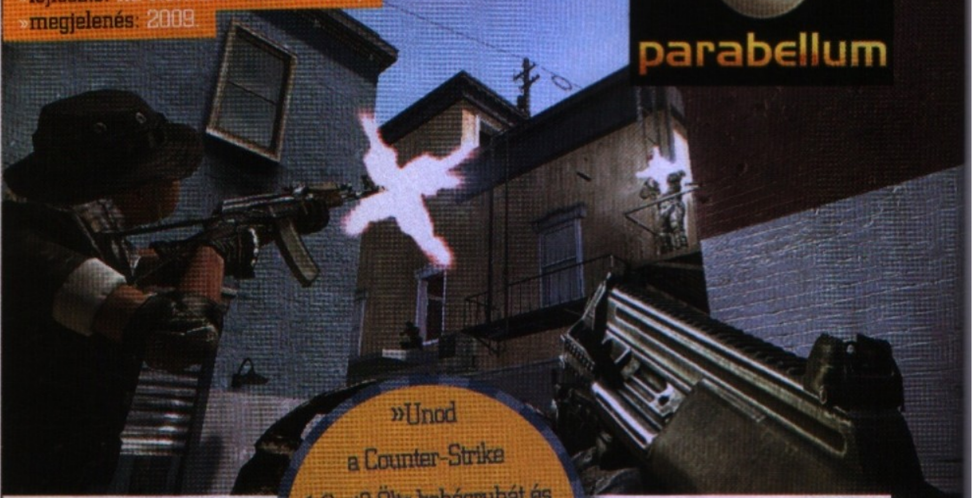
Heroes V Gold Edition
Új, barátságos áron, mindkét kiegészítővel együtt kerül forgalomba a Gold változat.
PCG 08.13 »90%«

S.T.A.L.K.E.R: Clear Sky
Eme cím láttán értetlenül állunk, nagy valószínűséggel egy árleszállítás áll a megugrott eladási adatok mögött.
PCG XX.XX »XX%«

»Parabellum

»fejlesztő: K2 Network »kiadó: Acony
»megjelenés: 2009

parabellum



Furcsa dolog MMO-nak hívni egy játékot, ami alapvetően maximum 16 fős harcokból áll, de tény, hogy a Parabellum című játékban van egy karakterünk, aki folyamatosan szintet lépve fejlődik, és az ehhez szükséges tapasztalatot egy olyan csapat alapú küzdelemben szerzi meg, amit leginkább a Counter-Strike-hoz tudnánk hasonlítani. A fejlesztők fontosnak tartják kiemelni, hogy a játékbeli másunk külső megjelenését hihetetlen részletességgel szabhatjuk testre, például ha úgy tartja kedvünk, akár futkoshatunk egy szál klottgatyában, szarvas vikingsisakkal a fejünkön – bár ilyenkor felmerül a kérdés, hogy miért is nem bízunk a katonai ruhák rejtőszíneiben. A játék alapvetően ingyenes lesz, a kiadó a mikrotranzakciókban bízik, magyarán abban, hogy ha valaki tényleg a fenti összeállításban szeretné szitává lövetni magát, akkor hajlandó egy csekély összeget, mondjuk egy dollárt fizetni a ruhadarabokért. Ahogy az a képeken is látszik, a Parabellum nem a csúnya F2P (free to play, vagyis ingyenes) MMO-k sorát bővíti majd, ráadásul a fejlesztők épp azon igyekeznek, hogy 1 GB alá szorítsák a letöltendő kliens méretét, de az csak 2009 első felének végén derül ki, hogy van-e megfelelő számú FPS-őrült, aki hajlandó pénzt kiadni egy új bohócjelmezért vagy egy rózsaszín sörétes puskáért.«

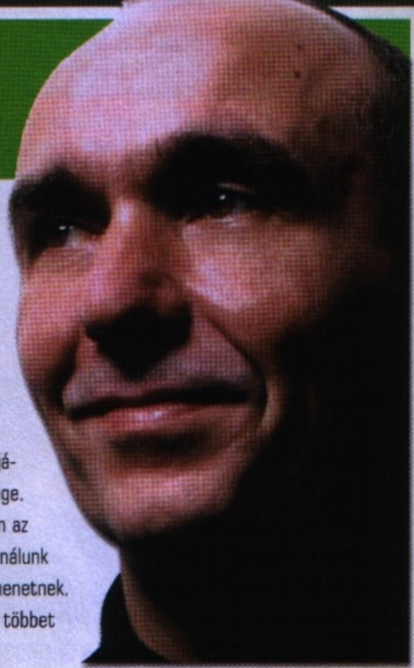
»Unod a Counter-Strike 1.6-ot? Ölts bohócruhát és vesd bele magad a Parabellum gyönyörébe!«

»Mass Effect 2

»Fejlesztő: Bioware »kiadó: EA »megjelenés: n/a

Lassan, de biztosan csöpögni kezdtek az információk a Mass Effecttel kapcsolatban. Az első, kedvcsináló videó alapján úgy tűnt, hogy mindenki kedvenc Shepard parancsnoka nem tér vissza (legalábbis nem egészben), de a GDC-n nyilatkozó Ray Muzyka és kollégája, Greg Zeschuk Bioware-főnökök nem csak ezzel kapcsolatban osztották meg gondolataikat a hallgatósággal. Sokkal többet persze most sem tudunk, de az már látszik, hogy a fejlesztés jó irányba halad – például ezentúl érdemes lesz minden egyes felfedezhető bolygóra kiruccanni, mert szinte mindenhol találunk majd valamit, ami előrébb görgeti a történetet (és itt reméljük nem az erősebb páncélokra gondolt a két úriember). A másik fontos újítás, hogy jelenleg a harcrendszert reszeli a csapat, hogy a második részben még intenzívebb harcokban vehessünk részt. Ezzel kicsit afféle shooter-RPG válik a Mass Effect második részéből, de ha jól megcsinálják, annyi baj legyen. Muzyka nem felejtette el felhívni a résztvevők figyelmét arra, hogy a szárnyra kapott pletykák ellenére sem érdemes eldobni az első rész mentett állásait, így mi is arra kérjük az olvasóinkat, hogy álljanak ellen a gonosz erőknek, és ne nyomkodják a Delete gombot az említett fájlok közelében.«

»Peter Molyneux azt mondta: Portal



A Games Developer Conference igazi szakmai rendezvény: fejlesztők tartanak előadásokat fejlesztőknek, és arról beszélnek, ami még a legelvetemültebb játékosokat is csak ideig-óráig érdekli: hogyan készülnek a játékok. Peter Molyneux, a Lionhead zsenije azonban hírhedt arról, hogy szinte remegve várja az évente megrendezett seregszemlét, hogy ott aztán véletlenül vagy céges titkokat kottyantson el, vagy csak simán kész termékként, egy játék konkrét lehetőségeként beszéljen olyan dolgokról, amik aztán sosem készülnek el. Volt is fészkelődés idén San Franciscoban, mikor a Fable atyja a pulpitus közelébe ért, de végül csalódnunk kellett – legalábbis az elpletykált titkok szempontjából. Ezzel szemben Molyneux portálokról beszélt – alapvetően semmi meglepő nem volt a dologban: az egyik kapun bemegy valami, a másikon kijön, láttunk már ilyet, sőt, pár oldallal hátrébb meg is találjátok az ötven legjobb FPS között. Akkor mégis miért emlékezünk meg a beszédről? Nos, mert a történetnek itt nincs vége. Vegyük például azt, hogy a portálba behajított tárgy átalakul – mondjuk a kétszeresére nő. Vagy hogy lehetőségünk van az egyik kaput a másikba dobva kicsit megcsavarni a tér és az idő közt fennálló kapcsolatot. Vagy azt, hogy az egyik kapu nálunk van, a másik meg egy haverunknál – egészen új formája lenne ez a játékos együttműködésnek vagy a kooperatív játékmenetnek. Egy biztos, a magyar nyelvtani szabályokra fittyet hányó nevű fejlesztő nem a levegőbe beszélt, és nem is olyan sokára többet is hallunk majd a dologról – például a Fable 3 bejelentésekor (bizony, az egyik szinkronszínésznek eljárt a szája).«

»Vancouver 2010

»fejlesztő: Eurocom »kiadó: Sega
»megjelenés: 2010

Bár a magyar sportélethez csak érintőlegesen van köze, örömteli tény, hogy lassan, de biztosan közeledik a 2010-es, Vancouverben megrendezésre kerülő téli olimpia. Ennek egyik biztos jeleként értékelhető a Sega bejelentése, ugyanis most már tudjuk, hogy a játékok hivatalos játéka a japán cég figyelő tekintete előtt bontogatja szárnyait. Az első képek jelen sorok írójának egyik kedvenc sportjáról, a síugrásról érkeztek, és mint szakavatott síugrás-játék-szakértő, azt kell mondjam: ha a Vancouver 2010 többi versenyszáma is ilyen minőségben készül el, a program sikerre ítéltetett. Sajnos a közelmúltban kiadott „hivatalos" olimpiai programok borzalmas minősége miatt némileg előítélettel közelítünk a Sega próbálkozása felé, de a sajtóközlemény szerint a fejlesztők azon vannak, hogy hitelesen adják vissza a téli sportok sebességét és adrenalinlöketét (remélem azért a csúszókorong szabályait valaki elmondja nekik). Mindemellett újragondolt online játékmódokat és úgy nem mellesleg az olimpiai játékok új érájának beköszöntét ígérik a hozzánk eljuttatott levélben – nos, áldásunk a dologra, és sok szerencsét..«

»Azt beszéli már az egész ipar...

»Az id Software olyannyira elégedett a Quake Live startjával és fogadtatásával, hogy máris újabb böngészősíthető, csapat alapú FPS-t keresnek. Az első hírek szerint a Quake Enemy Territory lesz a következő szerencsés kiválasztott. Egyes szakértők szerint az ingyenes FPS-ek piaca hamarosan robbanni fog a böngészős újítás miatt.

»90%«

»A pletykák alapján durva Rock Band marketinghenger várható nyáron – egy kiszivárgott szerződéstervezet alapján a Pepsi és a játék kiadója, az MTV Games egymillió zeneszámot szeretne szétosztani a szerencsés (de minden bizonnyal durván cukorfüggő) üdítőfogyasztók között. Az érdeklődők a pepsirockband.com-on tudhatnak meg többet.

»95%«

»Már épp elképedve adtunk volna hírt arról, hogy a Blizzard tárgyalóasztalhoz ült Xbox-témában a Microsofttal, mikor jött a hivatalos cáfolat: „Az MS időről időre rákérdez, hogy nem akarunk-e konzolra is fejleszteni, de igazából nekünk ez nem célunk." Aztán persze ki tudja, mi lesz a következő lépés – főleg a GDC-n bejelentett OnLive fényében.

»20%«

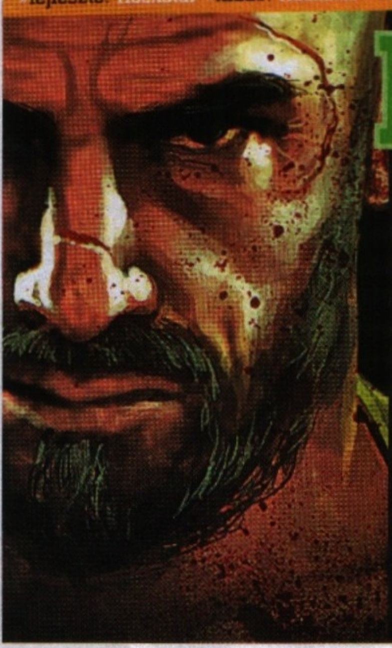
»Cryengine 3

»fejlesztő: Crytek »kiadó: Crytek »megjelenés: n/a

Szintén a San Franciscóban megtartott GDC-n mutatta be a Crytek a Cryengine 3-at. Tudtuk előre, hogy nem kell nagy csinnadrattára számítani, hiszen a megdöbbentő részletesség megjelenítésére képes motor harmadik verziójában nem a látvány további csiszolása volt a cél, hanem az, hogy a fejlesztők kedvében járjanak – és ez úgy tűnik, sikerült. Mostantól ez az egy eszköz elég a különböző platformokra való fejlesztéshez, ami nagyban csökkenti az egyes produkciót költségeit, ugyanakkor növeli az összplatformos megjelenés esélyét (aminek mi, PC-sek, a tavalyi Cevat Yerli-féle „a kalózok miatt nem fejlesztünk többet PC-re"-interjú után csak örülhetünk). A látvánnyal kapcsolatos előrelépésként említhető, hogy a motor most már ügyesebben rejti el a 9-es és 10-es DirectX verzió közötti különbségeket, és ezzel két fontos lépést tesz: egyrészről a konzolokon is lehetővé teszi a PC-ken elérhető részletességet, másrészt bebizonyítja, hogy a DirectX 10 a közelmúlt egyik legnagyobb átverése..«

»Max Payne 3

»fejlesztő: Rockstar »kiadó: Rockstar »megjelenés: 2009. q4



Max Payne mostanában ismét egyre többször kerül elő – a mozifilm például helyből rosszabb lett, mint egy Uwe Boll legjobb pillanatai című válogatás. De most eljön a megváltás, a bőrkabátos, morgós zsaru idén télen visszatér, hogy újabb adag rosszfiút küldjön a másvilágra. A második epizód idestova hat éve jelent meg, és a most bejelentett folytatás hírét azóta többször a felszínre lökte a játékipar mocsara, de most nincs mese (illetve pont hogy van). Amerika nagyvárosai már kezdhetnek is félni, mi mindent rombol le a hivatalos megfogalmazás szerint néhány évvel idősebb, végképp nekikeseredett és cinikus főhős. „Egy új fejezetet nyitunk Max életében" fogalmazott tisztán Sam Houser, a Rockstar egyik alapítója. „Max immár nem New Yorkban él, és vissza is vonult a bűn elleni harcból, de továbbra sem bírja elviselni az őt körülvevő rothadó, magából kifordult világot." Valószínűleg ez utóbbi késztetí majd hősünket arra, hogy leporolja dupla Berettáját, és újra nekivágjon a bullet time rejtelmeinek. «

TOP 10

»ANGLIA«

03.09 – 03.16

Empire Total War
Gigászi ütközetek, szuperélethű lemodellezése minden környezeti tényezőnek, és persze tengeri ütközetek. Ez a Total War.
PCG 09.05 » 92% «

Football Manager 2009
Riccot is megtámadta a kór, és folyamatosan arról panaszkodik, hogy valamiért folyamatosan kikap hazai pályán a csapata.
PCG XX.XX » XX% «

Dawn of War 2
A THQ játékdelhozatalában talán ez a legerősebb cím. Szurkolunk neki, hogy jól fogyjon, s ne kelljen bezárni a céget.
PCG 09.04 » 89% «

WoW: Wrath of the Lich K.
Chris másodszor is letette a baltát és megígérte, hogy többé nem nyúl MMO játékhoz. Na persze, majd ha jön a következő kieg...
PCG 09.01 » 97% «

The Sims 2 Double Deluxe
Hihetetlen, de ebben a számunkban csak egyetlen Sims 2 cím van mindkét toplistánkon. Örülünk, Vincent?
PCG XX.XX » XX% «

C&C: Red Alert 3
Az oroszok még mindig a spájzban vannak, de nekünk már kicsit kezd elegünk lenni belőlük. Főleg az Uprising után...
PCG 08.13 » 86% «

Grand Theft Auto IV
Nico töretlen lelkesedéssel rabolgatja az autókat és gyilkolja a konkurenciát. Még mindig jól fogy a GTA.
PCG 09.01 » 97% «

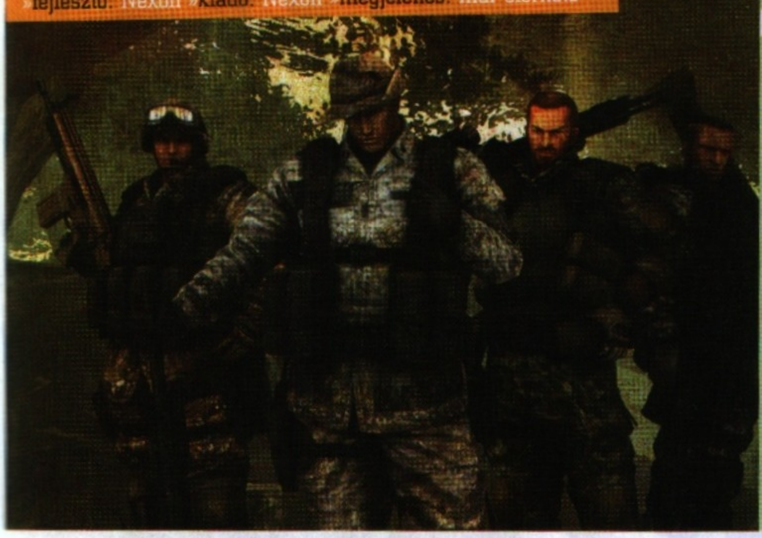
EVE Online
Egy régi MMO-játék új kiadásban, az összes eddig megjelent kiegészítővel és sok-sok extrával.
PCG XX.XX » XX% «

F.E.A.R. 2
Alma most már igazán elmehetne aludni, mert nagyon csintalanul viselkedett az elmúlt pár hónapban.
PCG 09.03 » 89% «

Call of Duty 4
Nálunk sem ártana már egy jó kis árcsökkentés a CoD 4-nek, lassan két éve változatlan áron kínálják.
PCG 07.13 » 95% «

»Lába közt a tőgyit

»fejlesztő: Nexon »kiadó: Nexon »megjelenés: már elérhető



Nem, a játék neve nem az, amit a hír címének adtam. A Nexon már korábban elérhetővé tette a Combat Arms című ingyenes MMOFPS-ét, így talán az olvasók közül sokan játszottak is vele. Azoknak szeretnénk kedvet csinálni, akik eddig valamiért nem szánták rá magukat az online küzdelmekre. Alapvetően egy szokványos shooterről beszélünk, melyben a cél a többi játékos kiiktatása, a nyert összegből pedig a saját katonánkat erősíthetjük: fegyvereket és felszerelést vásárolhatunk a játék fekete piacán, illetve saját, mindenki mástól különböző külsőt is ölthetünk. A Games Developer Conference-en azonban érdekes bejelentést tettek a fejlesztők – a játék mostantól vicces is. A napokban bevezetett újítás nyomán a férfi karaktereket akár egyetlen, jól elhelyezett lövéssel is ártalmatlanná tehetjük, igen, pont oda kell célozni. Az ily módon virtuálisan kasztrált ellenfél harcképtelenné válik, és innentől mindenki azt kezd a földön fetrengő áldozattal, amit csak akar (de csak miután elhalt az automatikusan felzengő kárörvendő röhögés). Természetesen női alakot öltött versenyzőknek nem kell tartaniuk ilyen sérülésektől, amit mi a szerkesztőségben kétkedve fogadunk, és kizárólag kísérleti jelleggel felkérjük a korrektorunkat, hogy vesse alá magát a teszteknek...«

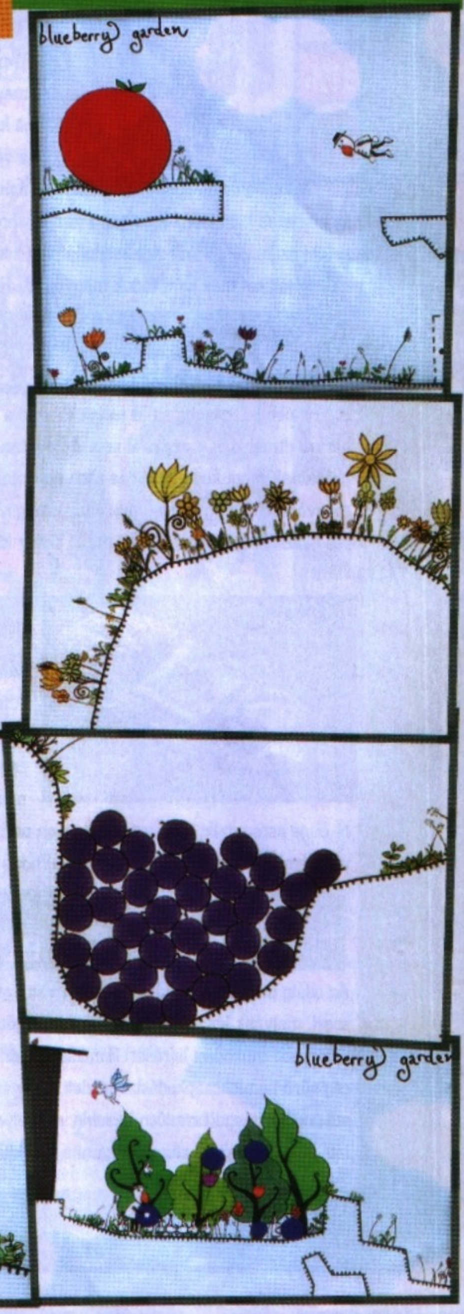
»Díjeső a játékvilágban

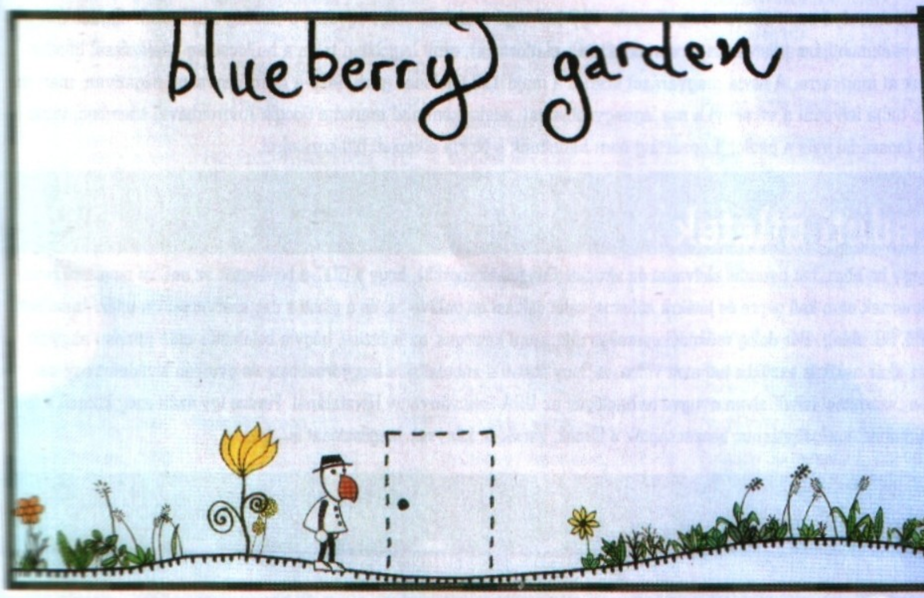
»Átadták a BAFTA és az IGFA díjakat

A közelmúltban több szervezet, üzletlánc és kritikusokból összeállt céh is kiosztotta a 2008-as év legjobbjainak járó díjakat, így talán ideje egy kisebb összefoglalást adni a történésekről. A British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), vagyis a brit filmakadémia Londonban adta át a legjobb videojátékoknak alapított díját, a British Academy Video Game Awardot. (Érdekesség, hogy bár a videojátékok 4 évtizede jelentik lassan a világ szórakoztatásának alapját, a derék britek csak 2004 óta adnak díjakat a legjobbaknak – mondjuk mi magyarok még azóta sem.) Az este nagyrészt a CoD és a GTA negyedik részének csatájáról szólt, ez utóbbi nem kis meglepetésre végül egy díjat sem kapott, míg az Infinity Ward programja rögtön három jelölést is megnyert (a legjobb játékmenetét, a legjobb sztori és karakterét, illetve a közönségdíjat).

»A legnagyobbak és a legkisebbek versengtek a megtisztelő „Legjobb" díjakért. Gratulálunk!«

A legjobb játék a Super Mario Galaxy lett, amit most így hirtelen nem feltétlenül kommentálnánk. Idén tizenegyedszerre tartották meg a független fejlesztők seregszemléjét, a Independent Games Festival Awards-ot. A különböző kategóriákban 226 mű versenyzett, továbbá 145 olyan munka, amit diákok állítottak össze. A legrangosabb elismerést egy mesés kaland, a Blueberry Garden vitte haza (a hír környékén ebből láthattok képeket), és mint a köszönőbeszédből kiderült, Erik Svedang fejlesztőt a svéd természeti szépségek ihlették meg – a 30 000 dollárra rúgó nyereményt a készítő egy újabb projektbe fekteti. Érdemes amúgy odafigyelni az indie-világra, mert sokszor egészen kivételes játékok születnek – mint például a mostani számban tesztelt The Path című csoda..«





»ÜZLETI OLDAL«

A gazdasági válság sok helyütt kényszerintézkedéseket szül. Van, aki elbocsát, van, aki fiatalít, akadnak olyanok is, akik szűkítik a termékpalettájukat – mi azonban nem hagyjuk magunkat, és új rovatot indítunk, ahol a játékipar üzleti és politikai történeseinek legjavából igyekszünk jellemző keresztmetszetet nyújtani.

»Az árcsökkentés az út

Warren Spector nevét a játékosok többsége csak a Deus Ex nyomán hallhatta, de a veterán fejlesztő néha nem bír magával, és jól megmondja, merre kéne tartson az ipar (szerinte). Egy, a napokban tett kijelentése szerint itt az ideje kicsit átgondolni, mi a pontos teendő világválság esetén. „Be kell látnunk, hogy a válság hatására szorosabb lesz a verseny a szórakoztatóipar egyéb ágazati között, így az érvényesülés egyetlen útja, ha elkezdjük alaposan átgondolni a játékok árait. A lényeg, hogy csökkenteni kell a létrehozás költségeit és azt az árat egyaránt, aminek fejében az emberek hozzáférnek ehhez a tartalomhoz." Spector szerint az emberek a vásárláskor nem azt nézik, hogy a megvett javak mennyi időre nyújtanak majd szórakozást. „Ha van egy húszdolláros a zsebemben, eldönthetem, hogy veszek egy könyvet, elmegyek moziba, vehetek egy CD-t vagy ezernyi más dolgot – de egy játékot már nem tudok megvenni". Húsz dollár egy játékért, Warren? Minket meggyőztél!

»A Microsoft és a 3D?

Egyre több jel igazolja azt a pletykát, amit a múlt hónapban csak távirati stílusban lebegtettünk meg – úgy tűnik, hogy a Microsoft komolyan fontolgatja egy három dimenziós mozgásfelismerő rendszer megvételét. A szakértők szerint egyértelmű, hogy a redmondiak egy, a Sony EyeToy-ához hasonló szisztémát próbálnak magukévá tenni, és nem pepecselnek a fejlesztéssel, inkább – ahogy az a nagyoknál már csak lenni szokott – az egyszerűbb utat választják, és megvásárolnak egy céget, ami már kidolgozta a szerkezetet. Jelen esetben ez a cég a 3DV Systems, és a MS szokványos módon, részvényfelvásárlással szerez többséget, mintegy 3 és 4 millió dollár közötti összeget költve a 2009 második negyedévében befejeződő tranzakcióra.

»Az N-Gage és a csillagok

Általában a fejlesztők csak örülnek, ha a szakma a csapat termékét a csillagokkal emlegeti egy mondatban – no, a Nokia mosolya most annyira nem őszinte: egy 147 tagú szakértői zsűri ugyanis a „fading star" jelzőt aggatta a finn cég játékmobiljára (illetve magára a mobiljáték-platformra), amit legjobban talán a hullócsillag kifejezéssel ültethetnénk át magyarra. A rövid magyarázat szerint a majd 150 telefonos guru 44%-a azért szavazott negatívan, mert az N-Gage sem egyik, sem másik vonalon nem tudja felvenni a versenyt a ma legnagyobbjaival: telefonként alul marad a Google Androidjával szemben, játékplatformként pedig az egyre erősebb iPhone mossa fel vele a padlót. Lapzártáig nem hallottunk a Nokia elképedt tiltakozásáról.

»A Sony és az eredeti ötletek

Az odáig gondolom mindenkinek megvan (vagy ha nem, hát nyomás elolvasni az aktuális Gondolatébresztőt), hogy a GDC-n bejelentették az onLive nevezetű rendszert, melynek lényege, hogy az egyszeri gémernek nem kell gépre és játékra költenie, csak előfizet az onLive-ra, és a többit a cég szerverparkja intézi (mondom, pontosabb működési leírásért Gondolatébresztő, 80. oldal). Bár dolog működőképessége minimum kétséges, az is biztos, hogy a bejelentés után minden nagyobb cég sűrű homlokcsapkodásba kezdett, hogy ez akár nekik is eszükbe juthatott volna. A Sony ébredt a kábulatból a leggyorsabban, és gyorsan levédetett egy, az onLive-hoz megdöbbentően hasonló, szintén a „számítási felhő" elven nyugvó technológiát az USA Szabványügyi Hivatalánál. Persze így azért még kilógott a lóláb, és a japánok az alapnak számító „játéktartalom" szolgáltatáshoz hozzácsapták a filmek, zenék és könyvek megosztását is.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – XBOX 360, PS 3. PS 2, PSP, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

10 990,-
Empire: Total War

11 990,-
Battleforge

6 990,-
Red Alert 3 Uprising (kód)

11 990,-
Godfather 2 (04.10)*

9 990,-
Fallout 3

11 990,-
GTA 4

8 990,-
C.Panzers: Cold War

9 990,-
Men of War

11 990,-
Last Remnant

6 990,-
Sacred 2

7 990,-
Heroes 5 + két kieg.

8 490,-
WoW Lich King

8 990,-
FEAR 2

6 990,-
Warhammer Online

6 990,-
FIFA 2009

1 990,-
Lost

1 990,-
Europa Universalis 3

4 990,-
Moszkvai száguldás

990,-
Flatout 2

990,-
Runaway 2

990,-
Starship Troopers

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

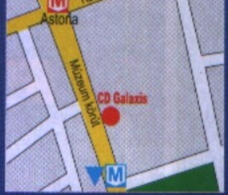
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Internetes rendelésnél a játékokra **-10% kedvezmény!**

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

- AC: Nyaraló Gyilkosok HU.2 990
- Age of Conan /online 5 990
- Age of Conan 60 nap card.3 990
- Age of Empires 3 HU 2 990
- Alarm of Cobra 11 Nitro 2 990
- Alone in the Dark 3 990
- Anno 1701 HU 2 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield Vietnam.............3 990
- Battlefield 2 ....1 990
- Battlefield 2 Complete.........3 990
- Battlefield 2142 Deluxe......3 990
- Battleforge.........................11 990
- Battleforge Game Points....6 990
- Black & White 2 ....3 990
- Blacksite: Area 51 HU........3 990
- Brothers in Arms HU 1 290
- Earned in Blood 2 990
- Hell's Highway HU 6 990
- Bully: Scholarship Edition ..8 990
- Burnout Paradise ultimate 11 990
- Bus Driver HU.....................1 990
- Bus Simulator HU 1 990
- Caesar 4 HU 1 990
- Call of Duty Deluxe............3 990
- Call of Duty 2 goty 4 990
- Call of Duty 4 goty 12 990
- Call of D. World at War 11 990
- Call of D. World at W.Coll 14 990
- Call of Juarez......................1 990
- Céh 2 (Guild 2) HU 1 990
- Civilization 3 Complete 1 990
- Civilization 4: Colonization.6 990
- Civilization 1+2c+3c+4.......8 990
- Code of H.: Idegenlégió 1 990
- Code of Honor 2 HU 2 990
- Codename Panzers Ph.1 HU990
- Cod. Panzers: Cold War 8 990
- Colin McRae Rally 2005 ....1 990
- Colin McRae DiRT, HU 3 990
- Command&Conquer pakk .7 490
- Generals Deluxe 1 990
- C&C 3Tiberium Wars HU.3 990
- C&C 3 Kane's Wrath HU..3 990
- Red Alert 3 HU 11 990
- RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
- Commandos Strike Force. 990
- Company of Heroes...........1 990
- Conflict Denied Ops...........3 990
- Cossacks 2 Gold................2 990
- Counter-Strike Anthology...3 990
- Counter-Strike Source 7 490
- Crazy Frog Racer 990
- Cross Racing Champ HU 990
- Crysis HUN..........................3 990
- Crysis Warhead HU 6 990
- CSI Hard Evidence 1 990
- CSI New York.....................5 990
- Dark Messiah of M&M, HU 2 990
- Dead Space HU 11 990
- Devil May Cry 4 HU 7 990
- Diablo 2+Lord of Destruct. .3 990
- Digger Simulator HU..........1 990
- Disney klasszikusok, /db....1 990
- Dracula Origin HU..............1 990
- Driver Parallel Lines...........2 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe...3 990
- Empire: Total War 10 990
- Empire Earth 2 Gold HU 1 990
- Empire Earth 3 HU.............3 990
- EndWar (Tom Clancy's) 6 990
- Enemy Territory: Quake W.3 990
- Euro Truck Simulator HU ...4 990
- Europa Universalis 3 HU ...1 990
- F1 Padlógáz HU 990
- Fable HU...............................1 990
- Fallout 3 HU........................9 990
- Far Cry.....................................990
- Far Cry 2 HU.......................6 990
- Farmer Simulator HU 1 990
- FEAR + Extraction Point....3 990
- FEAR Perseus Mandate H 3 990
- FEAR 2: Project Origin H...8 990
- FIFA 07 HU 1 990
- FIFA 08 HU 3 990
- FIFA 09 HU 6 990
- FIFA Manager 08 ....3 990
- FIFA Manager 09 ....11 990
- Flatout 2..................................990
- Flatout Ultimate Carnage...5 990
- Flight Sim X Deluxe +Acc 13 990
- Football Manager 2009....10 990
- Football Manager Live /onl.9 990
- Frontlines: Fuel of War.......2 990
- Garbage Truck Sim HU......1 990
- Gears of War HU 4 990
- Godfather (Keresztapa) 3 990
- Godfather 2 (04.10)* 11 990
- Golden C. - Arany iránytű ..1 990
- Gothic 3 HU 2 990
- GTA 4 ....11 990
- GT Legends HU.................1 990
- GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
- GTR 2 ....2 990
- Guild Wars (2006) /online ..3 990
- Guild Wars Factions /on.....3 990
- Guild Wars Nightfall /on 3 990
- Guild Wars Eye of t. North .3 990
- Guild W. Complete (mind)..9 990
- Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
- Harc Középföldéért 1 ....1 990
- Harc Középföldéért 2 ....3 990
- Conquest........................11 990
- Haegemonia Gold HU...........990
- Half-Life 2 ....3 990
- HL 2 Episode One..............1 990
- HL 2 Episode Two +One 3 990
- HL 2 Portal.........................3 990
- HL 2 Team Fortress 2 ....3 990
- HL 2 Orange Box 6 990
- Hl2, Ep.One,Two, Portal, TF2
- Halo 4 490
- Harry Potter 1. Bölcsek k. 990
- HP 2-4, /db.......................3 990
- HP 5 Főnix rendje HU......3 990
- Heroes of Might and Magic:
- Heroes 3 alap+két kieg....1 990
- Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
- Heroes 5 HU...................3 990
- H. 5 Végzet Pörölye HU...3 990
- H. 5 Kelet törzsei HU 3 990
- H. 5 Gold (alap+2 kieg)....7 990
- High School Musical 3 ....5 990
- Hitman 2-4, /db 1 990
- Hitman Triple Pack:2+3+4 .3 990
- Hospital Tycoon HU 1 990
- Hour of Victory 1 990
- IFluid 1 990
- IGI 2: Covert Strike HU 1 990
- IL-2 Sturmovik cs.(3 játék) .2 990
- Imperium Romanum HU 3 990
- Jack Keane HU...................1 990
- Jade Empire Spec. Ed. H ..1 990
- James Bond: Quantum of 10 990
- Jericho (Clive Barker's) H..3 990
- King's Bounty HU...............4 990
- Knights of the Temple 2 .....1 990
- Last Remnant....................11 990
- Left 4 Dead 11 990
- Lego Batman HU 7 990
- Lego Indiana Jones 9 990
- Lego régebbiek, EVM, /db 990
- Lineage 2 (Gracia) /online .4 990
- Littlest Pet Shop HU 6 990
- Lord of the Rings card 7 990
- Lost HU 1 990
- Lost Planet Extreme Cond.4 990
- Madagascar 1 990
- Madagascar 2 ....7 990
- Madden NFL 2008 ....3 990
- Marine SharpShooter 3......1 990
- Marine SharpShooter 4......2 990
- Marvel Ultimate Alliance 7 990
- Mass Effect HU..................7 990
- Medal of Honor Warchest ..3 990
- Medal of Honor Pacific A ...3 990
- Medal of H. Airborne HU....3 990
- Mercenaries 2....................3 990
- Mirror's Edge HU 11 990
- Morrowind alap + 2 kieg.....2 990
- Moszkvai száguldás HU 4 990
- MotoGP 08 HU 7 990
- Mount and Blade HU 5 990
- MySims HU........................9 990
- Nagy lovas varázs HU 2 990
- NBA 08...............................3 990
- NCSoft 60 napos card 7 990
- Need for Speed Undergr'nd ..990
- Need for Speed Underg 2..3 990
- NFS Most Wanted..............3 990
- NFS Carbon HU.................3 990
- NFS ProStreet HU 6 990
- NFS Undercover HU 11 990
- Neverwinter Nights 1 pakk .2 990
- Neverwinter Nights 2 ....5 990
- Neverw. 2: Storm of Zehir ..7 990
- NHL 08..............................3 990
- NHL 09............................11 990
- Off-Road (Ford) 990
- Operation Flashpoint Gold.1 990
- Overlord HU.......................3 990
- Overspeed HU 1 990
- Pacific Fighters 1 990
- Painkiller 1+kieg+2. ....3 990
- Paraworld HU 1 990
- Peking 2008 (Beijing).........3 990
- Penumbra Anthology 4 990
- Pokoli Szomszédok HU 990
- Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
- Port Royale 2 HU...............1 990
- Prey 2 990
- Prince of Persia: Warrior W...990
- Prince of Persia: Two Thr...1 290
- Prince of Persia 1+2+3 ......2 990
- Prince of Persia új HU 6 990
- Pro Evolution Soccer '08 ...3 990
- Pro Evolution Soccer '09 ...9 990
- Pure 7 990
- Quake 4 ....3 990
- Race 2 990
- Race 07 HU 3 990
- Race 07 kieg: GTR Evolut. 3 990
- Race 07+GTR Evolution....7 990
- RaceDriver Grid 7 990
- Rail Simulator 3 990
- Rainbow Six Vegas 2 990
- Rally Trophy HU....................990
- Rayman Raving Rabbids H1 990
- Red Orchestra: Ostfront... .1 990
- Resident Evil 4...................2 990
- Richard Burns Rally 990
- Rise of Nations Gold..........2 990
- Rise of Legends H 1 990
- Rise of the Argonauts HU ..8 990
- Runaway 1-2, /db HU 990
- Rush for Berlin HU................990
- Rush for Berlin Gold HU 1 990
- Sacred Gold........................1 990
- Sacred 2 HU 6 990
- Saints Row 2......................9 990
- Sam & Max Első évad HU .1 990
- Secret Files Tunguska 1 990
- Secret Files 2: Puritas HU .5 990
- Settlers 2 10th Anniversary2 990
- Settlers 5 Complete 2 990
- Settlers 6 HU 4 990
- Sherlock Holmes Awaken H .990
- Sherlock vs Arsene Lupin ..1 990
- Shaun White Snowboard ...5 990
- Shrek 3 ....3 990
- Silent Hill: Homecoming.....9 990
- Sim City 4 Deluxe 3 990
- Sim City Társadalmak HU..3 990
- Sims 2 HU alapjáték 8 990
- Duplán KülönlegesKiadás9 990
- Kiegészítők, /db 7 490
- Cuccok, /db.....................2 990
- Laptopbarát, /db..............3 990
- Sins of a Solar Empire 3 990
- Space Siege 1 990
- Spellforce 2 Heroes Edition3 990
- Spellforce Universe (1+2) ..5 990
- Spider-M: Web of Shadows7 990
- Splinter Cell Trilogy............2 990
- Spore HU 11 990
- Spore Galactic Edition H..12 990
- Spore: Édes+rémes elem ..3 990
- STALKER Clear Sky HU 7 990
- Starcraft + Brood War 1 990
- Starship Troopers 990
- Suffering+Ties that Bind 3 990
- SWAT 4 Gold HU 1 990
- Táltos Paripám 2 HU 5 990
- Test Drive Unlimited...........1 990
- Timeshift HU 3 990
- Titan Quest 1 990
- TOCA Race Driver 3 HU 1 990
- Tomb Raider Legend 990
- Anniversary......................1 990
- Underworld HU 7 990
- Tortuga 2 A két kincs HU....1 990
- Trackmania United Forever1 990
- Train Simulator...................1 990
- Trucker...................................990
- Turning Point: Fall of Lib H 3 990
- Turok...................................5 990
- UAZ Racing 4x4..................1 990
- Universe at War 3 990
- Unreal Anthology HU 4 990
- Unreal Tournament 3 HU ...4 990
- Volt (Bolt) 8 990
- War Leaders HU 7 990
- Warcraft 3 +Frozen Throne3 990
- WH Mark of Chaos HU 2 990
- Mark of Ch: Battle March .3 990
- Warhammer Online..........6 990
- Warhammer O.Gamecard6 950
- WH Dawn of War GOTY ...1 990
- Dawn of War Soulstorm ...7 990
- Dawn of War 2 (angol)* ....Jön
- Wheelman HU 8 990
- Witcher HU 4 990
- Witcher Bővített kiadás H ..7 990
- World in Conflict HU 3 990
- World of Goo HU 2 990
- World of Warcraft 13-15% kedv.
- WOW, online, alapjáték ..2 960
- Burning Crusade kieg. 2 960
- BattleChest (alap+kieg.) ..5 940
- Wrath of the Lich King k...8 490
- 60 napos Gamecard 6 950
- Worms 4: Mayhem HU 1 990
- X-Blades HU 8 990

MINI NINJAS

»fejlesztő: IO Interactive
»kiadó: Eidos / Warner »web: www.mininninjas.com

Kicsi a nindzsa, de erős?

A nindzsák bátrak, erősek, hallgatagok, becsületesek, sőt, a filmek alapján sosem járnak vécére. Mostanában azonban úgy tűnik, hogy a játékvilág szépen sorban újracsomagolja a régi, jól megszokott alapfogalmakat – egyesek szerint például egy átlagos nindzsa megfelel a fenti kívánalmaknak, de ráadásként aranyos is.

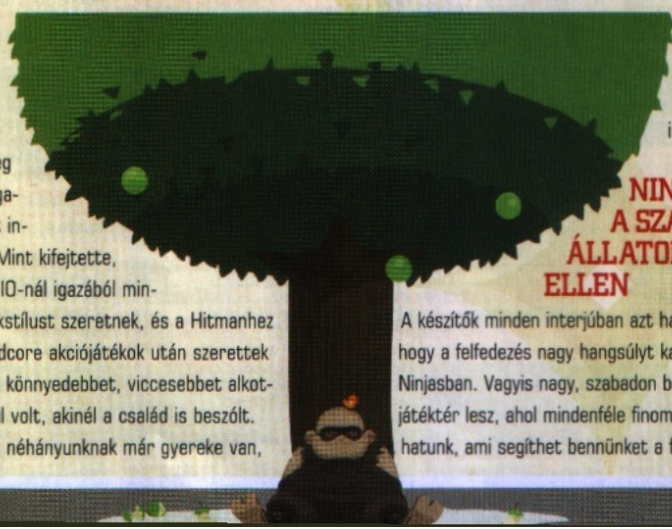
írta» STÖKI

»Ezt a felállást a Witcherben láthattuk...

»... ezt meg a Mirror's Edge-ben. Itt valahogy jobbnak tűnik

Adán IO Interactive fejlesztőcsapat eddig főleg korrekten összerakott akciójátékairól volt híres, mindenekelőtt a Hitman-sorozatról és a Kane & Lynchről, amikből nem hiányzott az erőszak. Újabb játékukban bérgyilkosok és halálraítéltek után nindzsák a főszereplők, ami talán nem tűnik olyan nagy váltásnak, de ha ránézünk a képekre, látjuk, hogy azért a cég elég bátor ugrásra készül. Erőszakos játék még sosem volt olyan cuki, mint a Mini Ninjas. A szokatlan váltás okait Jeremy Petreman, a játék vezető fejlesztője magyarázta meg az Edge magazinnak adott interjújában. Mint kifejtette, a srácok az IO-nál igazából mindenféle játékstílust szeretnek, és a Hitmanhez hasonló hardcore akciójátékok után szerettek volna valami könnyedebbet, viccesebbet alkotni. Ezen kívül volt, akinél a család is beszólt. „Öregszünk, néhányunknak már gyereke van, és úgy akartunk hazamenni munka után, hogy el tudjuk mesélni, mit dolgoztunk, anélkül, hogy azt kéne mondanunk, apu ma szétloccsantott pár fejet egy mesterlövész puskával" – fogalmazta meg a tökéletes indokot végtelenül egyszerűen Petreman. A Mini Ninja tehát igazi családbarát játék lesz, de Petreman szerint ez korántsem jelenti azt, hogy a hardcore játékosok nem találnak majd benne örömet. Persze ez megint csak egy a játékvilág tévedései közül: csak azért, mert egy játék aranyos, még simán lehet kitűnő HC-program is egyben.

»Ki mondta, hogy a nindzsák nem lehetnek kedvesek?«



NINDZSÁK A SZAMURÁJ-ÁLLATOK ELLEN

A készítők minden interjúban azt hangoztatják, hogy a felfedezés nagy hangsúlyt kap a Mini Ninjasben. Vagyis nagy, szabadon bejárható játéktér lesz, ahol mindenféle finomságot találhatunk, ami segíthet bennünket a fő sztoriban.

»PIXELNINDZSÁK, ELŐRE!«

A játéktörténelem tele van híres nindzsákkal, több hullámban támadták le a játékipart. Először a nyolcvanas évek derekán, a VHS-korszakban jelentek meg. Az ekkor készült nindzsás játékok közül természetesen az utolsó nindzsát kell megemlíteni, vagyis a The Last Ninja sorozat főhősét, aki megmutatta, hogyan lehet kalandelemekkel dúsítani egy akciójátékot. Ínyencek emlékezhetnek még a Saboteur főhős nindzsájára is, aki modern környezetben kamatoztatta távol-keleti harcművészetét. A második hullámot a verekedős játékok hozták, a Mortal Kombatban, a Dead or Alive-ban és szinte az összes Street Fighter-klónban találunk nindzsákat. Legutóbb pedig megint kaland-akciókban jeleskednek a nindzsák, csak már 3D-ben, olyan remek játékokban, mint a Tenchu és a Ninja Gaiden sorozat részei. De a cuki nindzsákat sem az IO Interactive találta ki. A neten fellelhető ingyenes flashjátékok között is akad nindzsás klasszikus, mégpedig a Bowja the Ninja című point-n-click kalandszéria, aminek már három része jelent meg.

Játéktechnikailag ez RPG-elemeket jelent, vagyis fejlesztési lehetőségeket a varázslatoktól az összekotyvasztható gyógyitalokig. És persze több játszható karaktert, a címszereplő mini nindzsákat. Kezdetben Hiróval, a régi videofilmek klasszikus, nuncsakus-surikenes-szamurájkardos nindzsájának miniatűr változatával esünk neki a kalandnak, de ahogy előrehaladunk a sztoriban, felszedhetjük Futót és Suzumit is. Futo igazi tank: túlméretezett kalapácsával csap szét az ellenfél között, vagy éppen nekikrohan, mint egy élő bowlinggolyó. Suzumi a finomabb megoldások híve, fuvolájával hipnotizálja a rosszakat, és ha ez nem jön be, fúvócsőként használja hangszerét. Ez a trió néz szembe egy gonosz hadúrral és seregével, és ezzel el mondtam azt is, hogy nem a sztori lesz a játék legnagyobb erőssége. A hadúr sötét mágiájával erdő-mező vadjait gonosz szamurájokká változtatta, Hirónak és társainak rajtuk kell átverekedniük magukat. Ha egy szamurájt lecsapnak, nem hal meg, hanem visszaváltozik állattá, vagyis megszabadul a sötét varázslattól. Érdekes megoldás arra, hogy egy csepp vér se folyjon a játékban.

PLATFORM-RPG NAGY SZABADSÁGGAL

A szerepjáték-elemek mellett az ugrándozós platformjátékokra épít a Mini Ninjas, és bár Petremen hangsúlyozta, hogy nem sima platformjátékról van szó, hanem valamilyen műfaji katyvaszról, azért a program tiszteleg majd a nagy platformklasszikusok, mindenekelőtt a Zeldák előtt. A nagy szabadság a terepre is igaz: meg lehet mászni a legtöbb felületet (bár nyilván nem úgy, mint az Assassin's Creedben), háztetőkön lehet ugrálni és több úton eljutni a célunkig.

Lesz azért egy beépített iránytűnk is: ha Hiro leül meditálni, egy nyíl megmutatja neki, merre van a fősztori éppen aktuális küldetése. Segíti hőseinket több környezetfüggő trükk is, például Suzumi kalapja, ami víz közelében csónakként is használható, harcban pedig pajzsként lehet magunk elé rántani, hogy védjen a távolsági fegyverektől. És persze mi is használhatunk majd varázslatokat, beléphetünk egy misztikus szellemvilágba, ahol átvehetjük az uralmat az általunk látott állatok felett. Állatbőrben olyan összetevőket találhatunk meg, amik a varázsitalainkhoz szükségesek, illetve néhány jószággal harcolhatunk is, például a medvével elijeszthetjük a gyávább szamurájokat. Mint mindebből látszik, több megoldási lehetőség lesz minden helyzetre, ami jó, mert akár platformjátékról, akár RPG-ről van szó, a linearitás ezen játékok halála. De a Mini Ninjasban ha például találunk egy hidat, ami tele van ellenfelekkel, választhatunk, hogy Rambóként szétcsapunk közöttük, medveként elijesztjük őket, rájuk varázsolunk valami csúnyát (merthogy támadó varázslatok is lesznek), vagy akár el is lopakodhatunk mellettük. Az igazi nindzsa persze ez utóbbit teszi, és egyenként csinálja ki csendben a gonosztevőket – ezt a játék részletes lopakodórendszere teszi majd lehetővé, amiről viszont egyelőre nem tudni közelebbit. A nindzsaképességek egyébként minden karakternél máshogy jelennek meg – Hiro például pár másodpercre le tudja majd lassítani az időt, és olyankor egyszerre több ellenfelet is képes támadni –, de ez talán ma már nem olyan nagy szám, inkább jogos elvárás. És persze a nagyobb ellenfeleknél számíthatunk előre szkriptelt támadásokra is, aminek kapcsán az Edge meg is jegyezte, hogy nagyszerű, még egy játék, amiben majd beakad a főellenfél fegyvere valamibe, és miközben kirángatja, fel kell szaladnunk a karján és belecsapnunk a fejébe…

MINIMALISTA NINDZSÁK

A grafika nem fogja kiszakítani a konzol vagy a pécé falát, de ez nem is baj. A fejlesztők azt vallják, hogy nem kell fotorealisztikusnak lennie egy játéknak ahhoz, hogy szép legyen, és ezzel én teljesen egyetértek. A Pataponra és a World of Goo-ra sem mondanánk, hogy ronda, és az előzetes képeket nézve úgy tűnik, hogy a Mini Ninjas is nagyon pofás lesz. Letisztult, kicsit minimalista rajzfilmgrafikára számíthatunk, figyelmes művészi rendezésben. A hangokról viszont még nincs hír, de gyanús, hogy a trailerben egyik szereplő sem beszél. Remélem, nem az lesz, amit a legutóbbi Banjo-játékban is erőltettek, hogy a karakterek csak úgy fognak beszélni, mint Kenny a South Parkból, és feliratozzák, amit mondanak (ez a megoldás ugyanis nem nagyon működött a Banjo-Kazooie 3-ban). Illetve másik aggályom a szokásos multiplatformos para: a játék egyszerre készül PC-re, Wii-re, PS3-ra, Xbox 360-ra és Nintendo DS-re, egyszerű grafikával, platformjátékos megoldásokkal – mindez azt sugallja, hogy elsődlegesen a konzolos verziókkal törődnek, ilyen játékoknál pedig láthattuk, hogy a PC-s verzió portolása sokszor nem sikerül tökéletesen. Ezzel együtt a Mini Ninjas aranyos kis játéknak ígérkezik, és bár nem egy AAA-kategóriás húzónév (amit az is mutat, hogy alig két tucat fejlesztő dolgozik rajta), érezni, hogy szívvel készítik. Olyan játék lesz, amivel egy nyolcéves és egy felnőtt is tökéletesen el tud szórakozni – reméljük, PC-n is.«

MŰFAJ»	»PLATFORM/RPG
MEGJELENÉS»	»2009
KÉSZÜLTSÉG»	»40%

pcguru.hu/1539

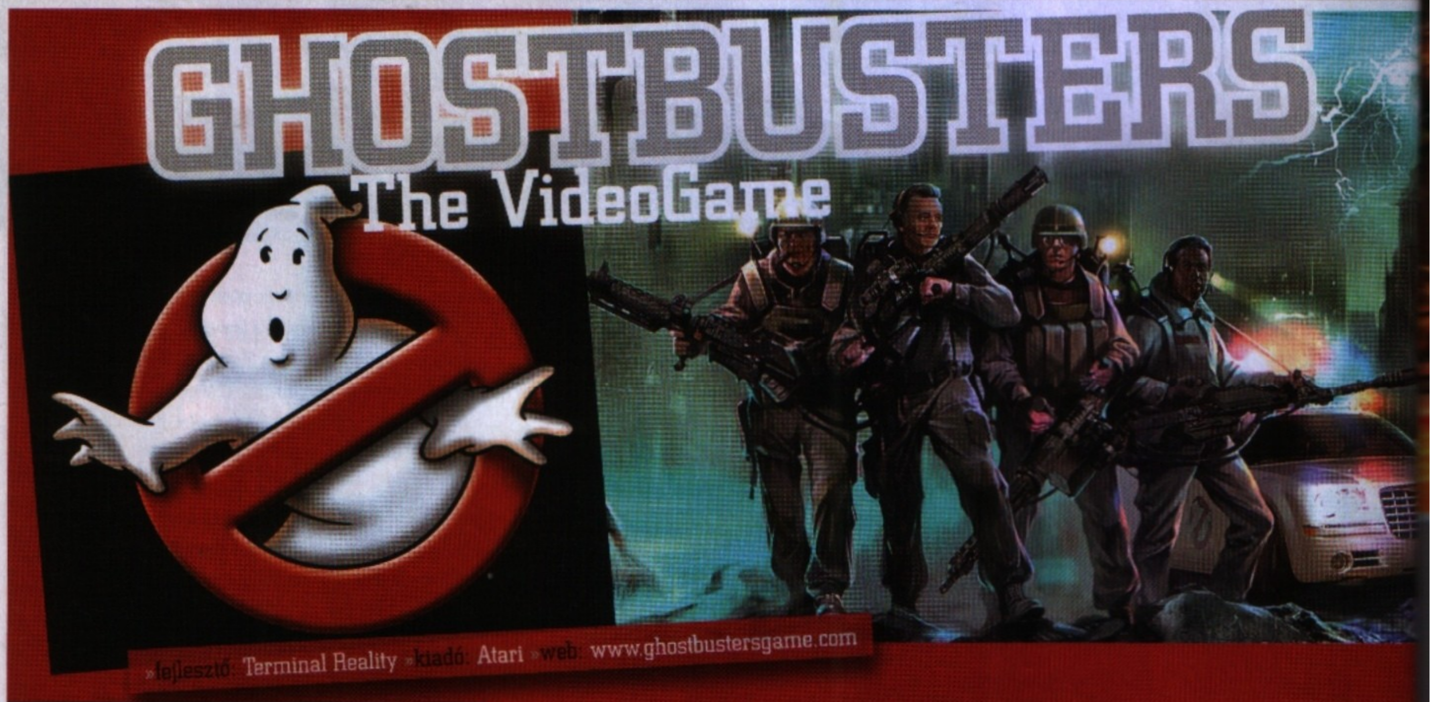
»Konzolon biztosan kipróbálom majd, mert kell a lazítás két Gears of War-csörte között, de kérdéses, hogy PC-re hogyan portolják át.

»STOKI

PRO »Aranyos grafikájú, igazi családbarát játék, nagy szabadsággal.

KONTRA »Konzolközpontú fejlesztés, ami a végén igencsak rosszul érintheti a PC-s közönséget

»Ez a kép sem azt sugallja, hogy ki lehet majd bírni vigyorgás nélkül



»fejlesztő: Terminal Reality »kiadó: Atari »web: www.ghostbustersgame.com

A 25 éves szellemtörténet

Kevés olyan ember lehet a földön, aki ne ismerné a Szellemirtók-filmeket: a kereken 25 esztendővel ezelőtt debütált alkotás most a számítógépek monitoraira tér vissza, hogy a régi brigáddal ismét elvarázsoljon egy azóta már felnőtté érő generációt.

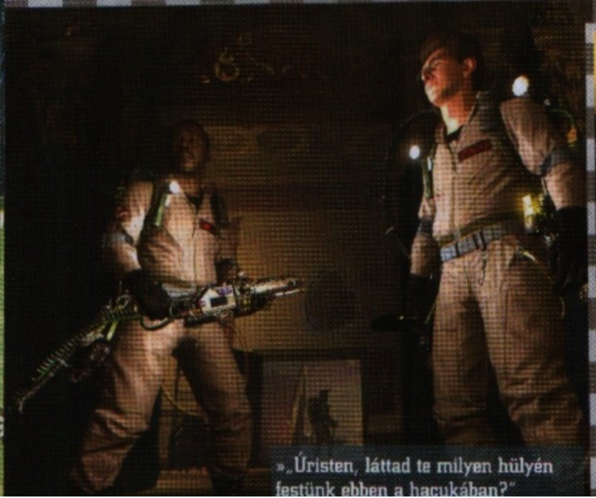
írta» NIGHTBAGOLY

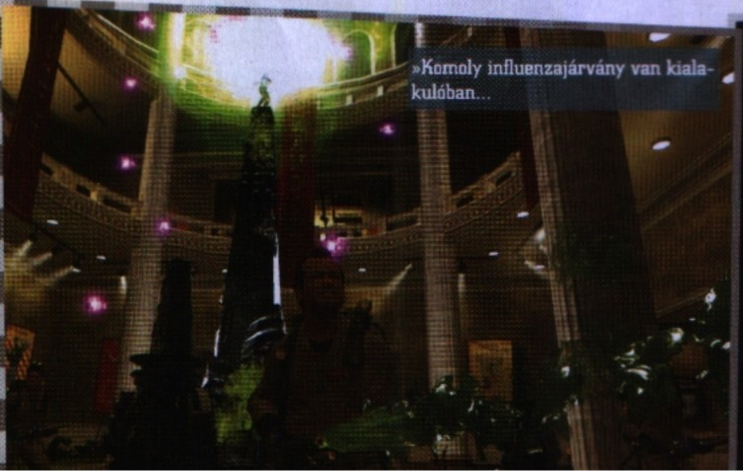
Amikor a Vivendi látva a Sebhelyes arcú sikerét közvélemény-kutatásba fogott, hogy kiderítse, melyik régi filmnek van még akkora rajongótábora, hogy egy nagy költségvetésű játékot elbírjon a hátán, alaposan megdöbbent. Kiderült, hogy a Szellemirtók, amelynek kabalafiguráját több nemzetközi felmérésen is a második legismertebb filmes ikonként hozták ki, 1984 óta semmit nem veszített erejéből, sőt, a mai napig remek szórakozást nyújtó mozi az új technikák (DVD, Blu-ray) térhódításával inkább még több rajongót szerzett magának. Gyorsan meg is bízták az akkoriban igen csak visszavonultan alkotó Terminal Realityt, hogy ugyan, készítsenek már valamit, ami képes lesz ezeknek a fanatikusoknak a zömét vásárlásra buzdítani. Azóta eltelt pár év, és bár kiadóként már nem az Activisionnel egyesülő Vivendi tetszeleg a dögcédulán, a projekt továbbra is remek ütemben halad az Atari zászlója alatt, hogy idén nyáron, a mozi 25. évfordulóján bárki számára megvásárolható legyen.

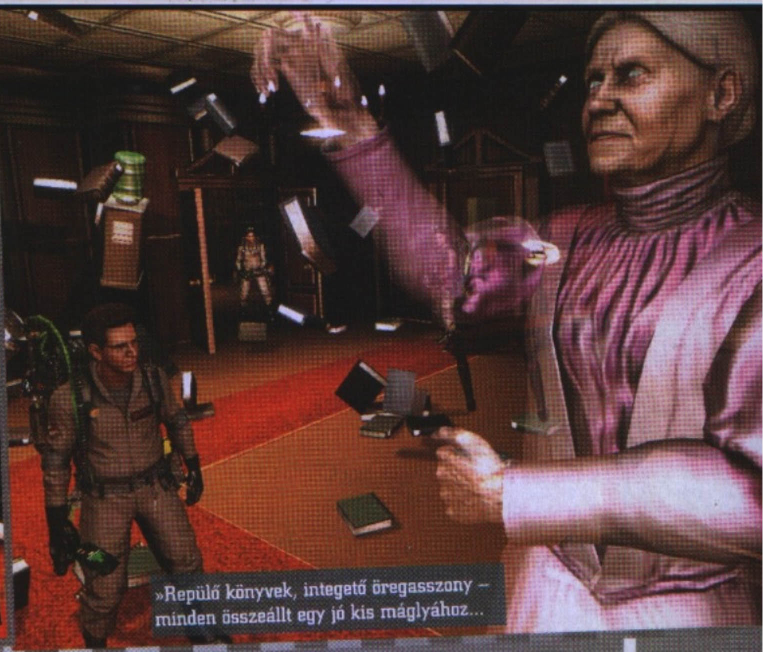
"HA A SZOMSZÉDBAN SZELLEM KÍSÉRT, KIT HÍVHATNÁL?"

Nem Batmant, az ziher. Két évvel járunk a második film befejezése után, vagyis a dátum 1991. A Szellemirtók, miután hidegre tették a festményéből újraéledni kívánó Vigot, nem fejezték be a munkát - az első felvonás utáni évekkel ellentétben, ahol is a New Yorkra törő kísértetek áradata megszakadt Gozer elűzésével, a szellemek Amerika leghíresebb városában maradtak, hogy ismételten terrorizálják a lakosságot. A fiúknak tehát, ha visszafogottabb tempóban is, mint Vigo előtt, de van munkájuk – nem széledtek szét –, bár a nyomás egyre jobban érezhető, úgy tűnik, ismét készül valami. Persze a nagy valószínűséggel közelgő világvége megakadályozása is komoly feladat, a polgármester azonban két baklövés után kellőképpen honorálja a nagy csapatot, méghozzá Walter Peckkel, az úriemberrel, akinek köszönhetően az első részben elszabadult a pokol, miután kikapcsoltatta a kísértettároló energiaellátását: afféle felügyelőként a brigád nyakára küldik, ráadásul ő nem mellesleg ezt a pozíciót remek húzásnak érzi egy revánshoz a 84'-es megaláztatásokkal kapcsolatban. Hogy a dolog még ennél is bonyolultabb legyen, kiderül, hogy a nagy csapat (vagyis Spengler, Stantz, Venkman és Zeddemore) már nem elég a városban felbukkanó, és egyre agresszívabb entitások elintézéséhez - így hát toborzásba kezdenek, amelynek eredménye egy ötödik szellemirtó, vagyis a játékos maga.

Az első, és legfontosabb, amit a történettel kapcsolatban el kell mondani, az az, hogy az első rész író - színész párosa, vagyis a filmekben Spenglert alakító Herold Ramis, és a Ray figurájaként ismertté vált Dan Aykroyd vállalta, hogy megírja a folytatást - folytatást, igen, hiszen a Ghostbusters játék nem hivatalosan a harmadik filmet hivatott kiváltani. Miután a kasszáknál és a kritikusok előtt is alaposan elhasaló második részbe főleg a karakterek sziporkáit ültették bele (maga a fő történetszál a film trükkmestereinek munkája, akik megpróbáltak minél több látványos elemet belepréselni az alkotásba), ez igen komoly


»„Úristen, láttad te milyen hülyén festünk ebben a hacukában?"


»Komoly influenzajárvány van kialakulóban...



»Repülő könyvek, integető öregasszony – minden összeállt egy jó kis máglyához...

»A JÁTÉK KIADÁSA: NEM RÁZVA, MEGKAVARVA«

Köztudott, hogy mióta a Vivendi és az Activision összeborultak (létrehozva ezzel az Activision-Blizzard mamutvállalatot) a cégnél többször is elgurult a gyógyszer, azonban a legfurább eset mind közül jó eséllyel a Szellemirtók játékváltozatával kapcsolatban történt. Miután a Vivendi rájött, hogy a címből legalább akkora anyagi sikert lehetne kovácsolni, mint a Scarface-ből, gyorsan keresett egy fejlesztőcsapatot, majd megbízta őket a feladattal. A fiúk a bányában dolgoztak is derekasan, amikor is a már említett egyesülés után minden emberi logikát félretéve az elsők között írták le listájukról a programot, amelybe nem kevés pénz belefektettek addig, és amely a kezdő videók, illetve információk alapján tényleg hatalmas sikernek nézett ki. Itt akár tragikus véget is érhetett volna a dolog, de nem: a mostanság sajnos látványosan döglődő Atari mentőangyalként csapott le a hányatott sorsú címre, és vele együtt a fejlesztőkre is, hogy idén legalább egy kasszasikerük mindenképpen legyen. Abban csak reménykedhetünk, hogy a kavarás miatt kitolódó fejlesztési idő a szoftver előnyére válik, és nem egy olyan félkész valamit kapunk, mint a szintén Ataris Alone in the Dark.

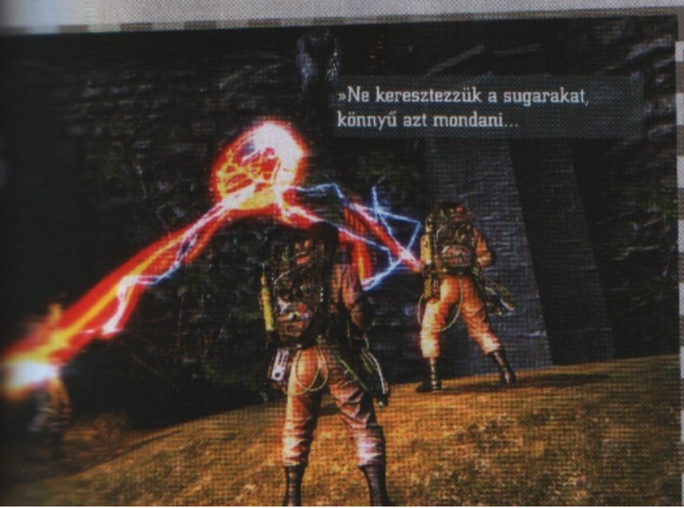
előrelépés lehet a 89'-es folytatáshoz képest: Dan Aykroyd, aki nem mellesleg napi szinten áll kapcsolatban a fejlesztőkkel, és folyamatosan - akár még éjszaka is - telefonon zaklatja őket, közel 20 évig ötletelt a szkripten, amely kissé megmásítva ugyan, de most a játékba kerül, és amelyet nem mellesleg hétpecsétes titokként őriz mind az amúgy meglehetősen nagyszájú színész, mind a Terminal Reality csapata.

ÚJRA EGYÜTT A NAGY CSAPAT!

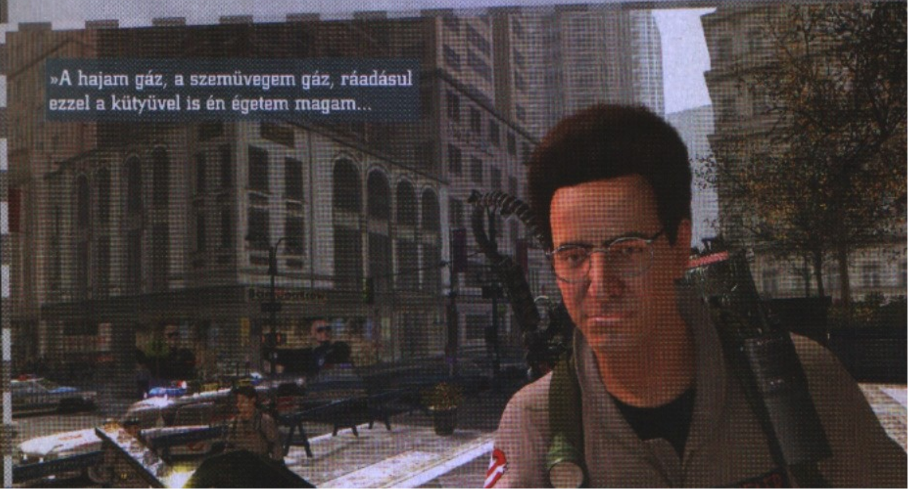
Ha már kitértünk az alkotókra, fontos leszögezni, hogy a játék mellett páratlan összefogással tart ki az egész filmes brigád: szinte az összes karakternek az eredeti színészek kölcsönzik a hangjukat - még Bill Murrayt is sikerült rávenni a dologra, aki a Szellemirtók 2 fogadtatása után határozta el, hogy soha többé nem adja az arcát egy folytatáshoz -, sőt, a meglehetősen igényes modellek is őket mintázzák: a már említetteken kívül Annie Potts (Janine titkárnő), Ernie Hudson (Zeddemore), sőt, a Ghostbusters mozi első részében félelmetesen emlékezeteset alakító William Atherton (Walter Peck) is aláírt a játékváltozatra. (Szomorú, hogy vannak, akik nem a honorárium keveslése miatt nem vállalkoztak a játékra - a Vigot alakító félelmetes külsejű loboncos bokszoló, a Wilhelm von Homburg álnéven tevékenykedő Norbert Grupe 63 évesen, 2004-ben távozott az élők sorából.) Az, hogy ezt a 25 éve legendás bagázst össze tudták rántani, igen komoly eredmény, és legalább ekkora elvárásokat eredményez - a Terminal Reality azonban mindent megtesz, hogy ezeknek megfeleljen. Példának okáért a már nem egyszer bizonyított fejlesztőcsapat először ebben a művében fedi fel minden elemében új generációs motorját, az Infernalt. Az Infernal a csapat első, Xbox 360- és PS3-kompatibilis motorja, és természetesen minden földi jóval fel van szerelve, amely egy modern játékhoz szükséges: a különböző shaderek, a milliónyi poligon, és az elképesztő fény-árnyék hatások ma már alapnak számítanak, nem úgy a fizika, amelyhez a legutolsó információk szerint nem béreltek egy már bevált segédmotort, hanem fejlesztettek inkább egy sajátot. A készítők is fontosnak tartották, hogy a játék, akárcsak a film, igazi elefánt a porcelánboltban érzést nyújtson - így addig csiszolgatták a tárgyakat vezérlő algoritmusokat, amíg el nem érték, hogy egy-egy kísértett helyszínen akár több száz manipulálható objektum legyen. Ezek nem csak a Szellemirtók által használt protonfegyverekkel, de egymással és a környezettel is reakcióba lépnek, valamint külön eszközként szolgálhatnak egyes ellenfeleknek - léteznek olyan dögök, amelyek a környezetből szippantanak magukhoz tárgyakat, így öltve testet, és okozva sebzést az elszánt csapatnak. Ez lehet, hogy így leírva talán nem túl átütő, de egy 100-150 különböző kavargó darabkából álló rém, amely ráadásul menet közben mindent eldönt és magába szív, tényleg soha nem látott érzést kölcsönöz a projektnek.

"ÉN BELENÉZTEM, MOST MI LESZ?"

A remek történetet tehát gyönyörű grafikával varázsolják elénk, mindezt tömény akcióval fűszerezve - a játék ugyanis egy TPS lesz, és a már említett újoncot fogjuk benne alakítani. Feladatunk elsősorban nem a rombolás lesz - bár vagyunk szerintem jó páran, akik protonfegyverükkel minden területet megpróbálunk majd ízekre szedni - hanem az elkapás: a filmekből már ismert, valamint teljesen új eszközök sokasága áll majd a rendelkezésünkre, hogy minél hatékonyabban tudjunk együttműködni csapatunk négy tagjával, akik nem csak sétálnak mellettünk, de besegítenek a harcba, sőt a saját stílusukban végig kommentálják majd a felmerülő szituációkat. Ellenfeleink száma szinte végtelen: miközben megpróbáljuk felderíteni az adott világvége-szituációt, régi ismerősök (a habcsókemberke, Vigo, Slimer...) és soha nem látott entitások tucatjai gondoskodnak arról, hogy egy perc nyugtunk se legyen. Miután a film a 80'-as évek közepén



»Ne keresztezzük a sugarakat, könnyű azt mondani...



»A hajam gáz, a szemüvegem gáz, ráadásul ezzel a kütyüvel is én égetem magam...

»A légvédelem egy mostanában elterjedőben lévő formája is megjelenik

»A SZLOVÉN SZELLEMIRTÓK-PROJEKT«

Különös fintora a sorsnak, hogy 2007 elején számtalan, Szellemirtók-játékon alapuló videó lepte el az internetet, amelyben a színészek talán még jobban hasonlítottak filmbeli önmagukra, mint a mostani projektben, és amelyben a logót leszámítva minden nagyon ismerős lehetett a rajongóknak. A szlovén ZootFly, akik idáig a Panzers Elite Actionnal domborított, létrehozott egy demót, prezentálva a címben rejlő lehetőségeket – és reménykedve benne, hogy az akkoriban épp stúdiót kereső Vivendi lát benne fantáziát. A végeredmény sajnos nem lett túl meseszerű: az óriáskiadó lesújtott a próbálkozókra, majd nem egészen egy évre rá bejelentette, hogy megegyeztek a film jogait birtokló Sonyval, és leszerződtek a Terminal Realityvel. Szomorú kiegészítés, hogy a szlovén banda egy Prison Break-játék fejlesztése közben becsődölt kiadó miatt jelenleg működésképtelen – a vállalatnak közel 1 millió dollárral lógnak, de már esély sincs rá, hogy bárki kifizesse nekik.

számtalan, akkoriban félelmet keltő jelenetet is tartalmazott, a készítők nem hazudtolják meg magukat: a töménytelen, taktikus lövöldözést (amelyben a legfontosabb szabály : ne keresztezzétek a sugarakat!) ugyanis időnként felváltja majd a nyomozás, amikor is egy helyszínre érve, leszakadva a többiektől, a híres kísértetdetektor pittyegésétől kísérve elhagyatott folyosókon kóborlunk, és megpróbáljuk megtalálni azt, akit majd el kell kapnunk. Ha pedig sikerül a protonfegyverünk sugarával elkapni a célzott kísértetet, még meg is kell tartanunk azt, amíg valamelyik társunk nem aktiválja a csapdát - ez állítólag körülbelül a horgászathoz lesz hasonló, számtalan rémet ki kell fárasztanunk, miközben ha nem figyelünk eléggé, akár el is szabadulhat. Bizonyos szempontból a játék a tradicionális konzol-programok irányába húzódik el: minden pályán számtalan kisebb ellenféllel kell megküzdenünk, hogy a végén szembenézzünk a terület főszörnyével - általában ők lesznek azok, akikkel már találkozhattunk a filmek folyamán. Hogy a szoftver ne váljon rövid idő alatt pokolian monotonná, ezek a harcok rendszerint nem nyers tűzerővel, hanem különböző gyenge pontok kitapintásával lesznek befejezhetők: ha kiállunk szemtől szemben egy babiloni istenséggel, nem lesz sok esélyünk. Az unalom elkerülésére mindezektől függetlenül számtalan egyéb elemet is bevetnek a fejlesztők: lesz, hogy egy éppen összeomlani készülő, és a habcsókemberke által terrorizált felhőkarcolóból kell kijutnunk, előfordul, hogy a híres Ecto-1 kocsi hátsó üléséről kell a minket üldözőket lövöldöznünk, sőt, ha lehet hinni a pletykáknak, még egy nyálkafolyamban is megmártózhatunk, annak minden ismert mellékhatásával együtt. Egyelőre nincs hír a mostanában divatos nyomd-a-felvillanó-gombokat-időre minijátékról, de látva a fejlesztés irányát, jó eséllyel néha majd egy-egy space csapkodás után kerülhetünk ki a szorult helyzetekből.

»A protonfegyver betöltve, a csapda élesítve – jöhet a buli!«

"HA LEGKÖZELEBB MEGKÉRDIK, ISTEN VAGY-E, AZT FELELED: IGEN!"

Ha pedig változatosság, egy minimális fejlesztési lehetőség is előbukkan majd a végigjátszás során: minden küldetésünkért pénzt kapunk, attól függően, hogy milyen tisztán teljesítjük azt. Ha kevés tárgyat zúzunk össze menet közben, a misszió végén Walter Peck jelentősen kisebb számlát nyújt be, így a megmaradt összeget felszerelésünk fejlesztésébe ölhetjük - bár még nem tudni, mire lesz képes egy harmadik szintre húzott protonfegyver, vagy egy végletekig kimaxolt csapda. Apropó felszerelés: a filmes hatás kihangsúlyozása miatt a játékban nincs klasszikus értelemben vett HUD, mindent a saját személyes eszközünkön keresztül (amely, miután 1991-et írunk, gyakorlatilag az első PDA-nak felel meg) intézhetünk. Ide belépve cserélhetünk fegyvert, nézhetjük meg, hogy milyen tulajdonságai vannak ellenfelünknek, sőt, apróbb üzeneteket is kaphatunk majd Janinetől a küldetés megoldása során, amelyek mélyítik az ügy hátterét, vagy csak vidám perceket okoznak. Bár a program szinte üvölt egy kooperatív többjátékos opcióért, sajnos nem lesz lehetőségünk barátainkkal karöltve megoldani a különböző szinteket (legalábbis egyelőre, bár úgy hírlik, ha a produktum anyagilag siker lesz, a fejlesztők szívesen dolgoznak majd egy DLC-n a szent ügy érdekében), a változatos rémségek legyőzésében tehát csak és kizárólag a mesterséges intelligencia által vezérelt csapattársakra támaszkodhatunk. Miután ugye belőlük négy van, az ember már reflexből keresztet vet, végiggondolva a hasonló stílusú szoftverek borzalmas emlékeit, a készítők azonban leszögezték, hogy nagyon sokat dolgoztak az AI-n: a csapat többi tagja folyamatosan segítséget nyújt nekünk, nem pedig akadályoz bennünket. Miután a szoftverben meghalni nem lehet, így hamar megkedveljük majd őket: amint egy kísértet a padlóra taszítja a játékost, valamelyikük odarohan hozzánk, hogy egy csípős megjegyzés keretében segítsen újra csatasorba állni – természetesen ugyanezt majd joggal várják el ők is tőlünk.

Minden esély megvan rá, hogy a Ghostbusters játékváltozata több legyen egyszerű rókabőrnél: a remek ötleteket az eredeti brigád, és a már számtalanszor – igaz más stílusban – bizonyított Terminal Reality garantálja számunkra, azonban mindezektől függetlenül bevalljuk férfiasan, aggódunk. Aggódunk, mert hatalmas csalódás lenne egy esetleges bukta. Bár minden jel – leszámítva ugye a kiadó személye körüli hercehurcát – arra utal, hogy egy legenda van születőben, a programnak 25 évnyi masszív nosztalgiával kell felvennie a harcot, ez pedig szinte lehetetlen feladat. Szinte.

»Hány szellemirtó kell egy villanykörte kicseréléséhez?

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. 06
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

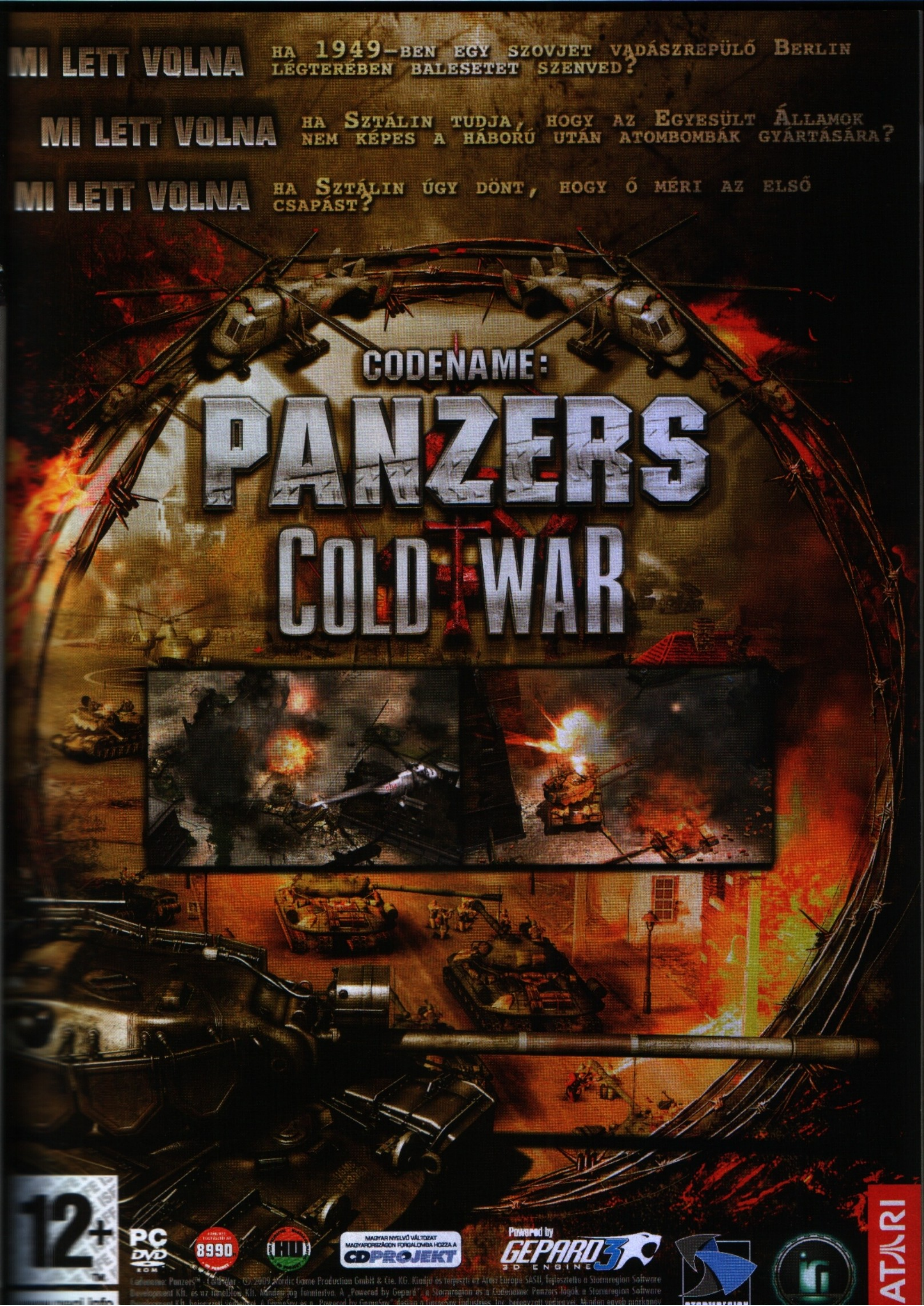
www.pcguru.hu/

»Bár nem vagyunk teljesen nyugodtak, egyelőre úgy tűnik, a Ghostbusters méltó lesz a 25 éves film legendás hírnevéhez. A régi brigád garancia, szóval izgatottan várjuk a végeredményt.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Eredeti szereplők, új forgatókönyv, fizika

KONTRA »Nagyon nagy cím, szinte csak elbaltázni lehet


MI LETT VOLNA
HA 1949-BEN EGY SZOVJET VADÁSZREPÜLŐ BERLIN LÉGTERÉBEN BALESETET SZENVED?
MI LETT VOLNA
HA SZTÁLIN TUDJA, HOGY AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK NEM KÉPES A HÁBORÚ UTÁN ATOMBOMBÁK GYÁRTÁSÁRA?
MI LETT VOLNA
HA SZTÁLIN ÚGY DÖNT, HOGY Ő MÉRI AZ ELSŐ CSAPÁST?
CODENAME:
PANZERS
COLD WAR
12+
PC
DVD
ROM
8990
HU
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
Powered by
GEPARD3
3D ENGINE
ATARI

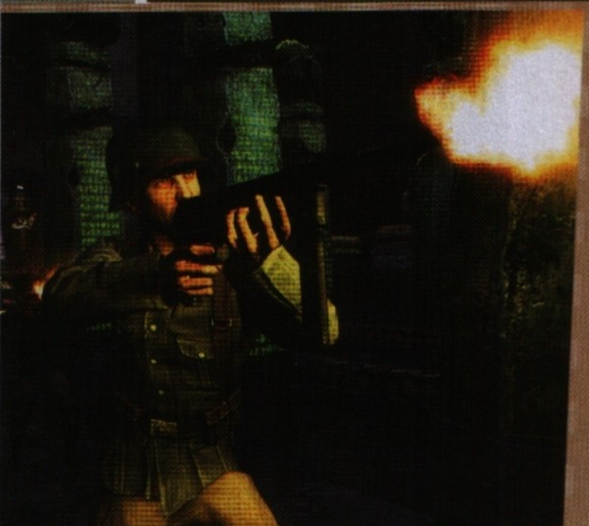
Wolfenstein

»fejlesztő: Raven Software »kiadó: Activision
»web: www.wolfenstein.com

MEDAL OF HORROR

Nyolc évvel a Return to Castle Wolfenstein után ismét visszatér a markáns megjelenésű amerikai katona-fenegyerek, BJ Blaskovicz, hogy az okkultizmus sötét rejtélyei után túlzott ügybuzgósággal kutató nácikat és rémálomszerű teremtményeiket mind egy szálig kiirtsa. Hősünk ezúttal saját maga is kénytelen lesz a rettenetes okkult erőket igénybe venni pusztításához – a játékos legnagyobb örömére.

írta» BADSECTOR



Sokan talán nem is tudják, de a Wolfenstein név nem pusztán az id Software egyik legendás régi FPS-ét jelenti, hanem valójában ez a világ legelső belső nézetes lövöldözős játéka, amelyben a főhős szemszögén keresztül, folyamatos mozgással haladva tudtuk irtani a ránk támadó német katonákat. Az 1992-ben megjelent Wolfenstein 3D neve azóta fogalommá vált, amelyet csak a két évvel későbbi Doom tudott elhomályosítani. 2001-ig kellett várnunk rá, hogy ismét visszatérhessünk a Sasfészekbe BJ-vel, azonban a játékot ezúttal nem az id készítette, hanem két külön fejlesztő csapat: a Gray Matter volt a szingli részért felelős, a Nerve Software pedig a multiért. Az RtCW is szép sikert aratott, de azért akkorát nem ütött, mint nagynevű elődje. Ennek részben az is volt az oka, hogy nem sokkal később jött ki az EA-féle Medal of Honor: Allied Assault, amely elvitte kicsit a fókuszt a riválisról – különösen azok körében, akik valósághű második világháborús shootert akartak, és zavarta őket az okkult történetszál. Mivel akkoriban leginkább erre volt igény, ezért az újabb Wolfy kénytelen volt trónját megosztani a MoHAA-val. Az azóta eltelt nyolc év alatt azonban már-már beleúnultunk a tömérdek valóságosnál valóságosabb második világháborús FPS árjába, az okkultizmus témáját feldolgozó, horrorisztikus elemeket tartalmazó második világháborús FPS viszont nem nagyon készült (amihez mondjuk az is hozzájárult, hogy a végén a mérleg nyelve a MoHAA felé billent, a RtCW pedig eltűnt a süllyesztőben. Így tehát az id és régi cimboráik a Ravennél úgy gondolták: itt az idő visszatérni BJ Blaskoviczhez, no meg a sok-sok zakkant német tudóshoz, a Führerért a legborzalmasabb kísérleteket is kipróbáló német katonákhoz és a vérszomjas, hörgő élőhalottakhoz – egyszóval azokhoz az elemekhez, amelyektől annyira szórakoztatóak és élvezetesek voltak az eddigi részek.

> »A nácik és BJ újra összecsapnak – ezúttal kékben pompázva«

»HEIL HITLER? NEIN!«

Eric Biessman, a Raven Software kreatív igazgatója egy, a Gametrailers-nek adott interjú során határozottan kijelentette, hogy „Egy dolog biztos – Hitler nem szerepel a játékban." Hogy miért nem? Biessman először viccelődni próbált: „Hát azért, mert már kinyírtad a Wolfenstein 3D-ben", de aztán gyorsan hozzátette, hogy ennek az az oka, hogy „nem passzolt a történetbe" a diktátor. Mondjuk, én inkább azt gyanítom, hogy nem nagyon akarták felbőszíteni a német cenzorokat, akik egyébként sem szeretik túlzottan, ha a játékokban a náci pártra utaló elemek találhatóak. Az eredeti Wolfenstein 3D-nek például Németországban minden verzióját szabályosan elkobozták és kitiltották az országból. Ennek legfőbb oka a játékban megtalálható horogkereszt és a náci katonák szerepeltetése volt, amely bűntettnek számít Németországban. Bár a nácik a főhős ellenségei voltak a játékban, ez azonban egy percig sem lágyította meg a német cenzorok szívét, amelyre már 1994-ben is a vasszigor volt jellemző.

„AZT AKARTUK, HOGY JÓ LEGYEN"

Kissé meglepő így visszagondolva – talán azért, mert akkoriban túlzott meglepetést számomra nem okozott – de a Raven-féle Wolfensteint már 2005-ben bejelentették. Négy évet kellett tehát várni a – remélhetőleg – idén nyár boltokba kerülő játékra. Amikor megkérdezték Brian Raffelt, hogy mégis mi tartott ilyen sokáig, hogy egy Tech 4 engine-es játékra enynyit kelljen várni, a Raven Software alapítója pusztán ennyit válaszolt faarccal: „Azt akartuk, hogy jó legyen…". Aki esetleg nincs képben azzal, hogy a Tech 4 pontosan mit takar: nos, ez a motor nem más, mint amellyel egy bizonyos Doom 3 nevű játékszoftvert is kifejlesztett az id… Mielőtt még megvetően legyintenétek a Doom 3 „tiszteletreméltó" korára (2004) gondolva, gyorsan hozzá kell tennem, hogy a most kijövő előzetes videók alapján a Wolfenstein igen kellemesen néz ki. Nem állítom azt, hogy „a Doom 3 motorjára szinte rá sem lehet ismerni", mert azért persze rá lehet, de az effektek sokkal ütősebbek, a karakterek sokkal részletesebbek, kidolgozottabbak, a szürreális kékes fénnyel átitatott német katonák élőhalott csontvázai, a „despoilok" pedig szinte kiharapják a monitorodat a másik oldalról. Technikailag persze nem fog „krízisbe" esni a géped attól, hogy mekkora grafikai csodát telepítettél rá, viszont cserébe a Raven rendkívül hangulatos, a Wolfenstein univerzumához tökéletesen passzoló sötét, vöröses tónusokkal és vakító, kékes effektusokkal alakította ki a játék látványvilágát.

BJ EGY PERCET SEM PIHENT

Bár a játékra nyolc évet kellett várnunk, a sztori szerint BJ Blaskovicz egy percet sem pihent, lévén a történet közvetlenül a Return to Castle Wolfenstein után játszódik. (Amely úgy végződött, hogy ahogy hazaért hősünk, rögtön fordulhatott is vissza „na, akkor most megyek szétrúgni néhány náci hátsót"-tekintettel az arcán.) A Raven rendkívül fontosnak tartotta, hogy a sztori most nagyobb szerepet kapjon, mint az előző részekben, amely a 92-es id-s verzióban szinte nem is létezett és a Returnben sem tartozott a játék legkidolgozottabb részei közé… Igyekeztek például olyan kutatásokat a történetbe szőni, amelyekkel – állítólag – a nácik tényleg foglalkoztak, illetve BJ segítséget kap majd a Kreisau kör bizonyos tagjaitól is. Egy vékony orosz fiatalember is hősünk mellé szegődik és az egyik átvezetőben saját maga szeretné megkaparintani azt a rejtélyes medált, amelyre ketten lelnek rá…

A „FÁTYOL", MELY MÖGÉ NEM MINDIG TANÁCSOS NÉZNI

A medál persze végül BJ kezébe kerül, és hamar kiderül, hogy okkult erejű tárgyról van szó: ennek segítségével tud hősünk egy „Fátyol" nevű helyre kerülni. Ez a vízíószerű univerzum egy alternatív valóságnak felel meg, amellyel a valós világ „mögé" tudunk lépni. Ennek köszönhetően tudja BJ megtalálni ellenségei gyenge pontját, illetve le is tudja lassítani a világot maga körül, szóval a jó öreg bullet time ebből a játékból sem hiányzik. A játék szuperfegyverei is a Fátyol által kibocsájtott energiát használják. Az egyik ilyen például a „particle cannon", amely kékes fényű energiasugarat bocsát ki és egy látványos effektus kíséretében dezintegrálja a szerencsétlen áldozat testét. Természetesen mi magunk is szert teszünk majd egy ilyenre, miután elintéztük azt a nagydarab „nehézgyalogosnak" nevezett német szuperkatonát, akinek alapfelszerelése ez az okkult erőt használó fegyver. Ettől persze még nem fogunk hasra esni, viszont jópofa ötlet, hogy fejleszteni is tudjuk fegyvereinket, méghozzá nem csak a szuperképességeket, hanem a második világháborús pisztolyokat, puskákat, géppisztolyokat is.

»A TUDÓS BOSSZÚJA«

Az egyik átvezetőben azt láthatjuk, amint BJ szemtanúja lesz egy hatalmas, groteszk behemót születésének. Ahogy beérünk egy terembe, két vitatkozó németet: egy tudóst és egy tisztet láthatunk, akik rögtön észreveszik hősünket. „Az amerikai kém az! Védjen meg!" – kiabál a tudós kétségbeesetten. „Nem! Maga fog megvédeni!" – válaszolja a tiszt és belöki a sikoltozó tudóst abba a vibráló fényt kibocsájtó, kör alakú portálba, amely mögöttük található. A tiszt valamit elkezd magyarázni a német hadsereg felsőbbrendűségéről, ám mielőtt befejezné, kilép a portálból a behemót (valószínűleg a tudós átalakult monstrumma) és hátulról megragadva a katonát széttrancsírozza annak testét. Nyilván töboss-szal van dolgunk, akit majd jó sokáig kell lőnünk, különféle trükköket alkalmazva…

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A Wolfenstein nem fogja ugyan valószínűleg forradalmasítani az FPS-ek világát, de üdítő változatosság lesz a tömérdek (bevallom őszintén: számomra már dögunalmas…) realisztikus második világháborút bemutató FPS mellett. Én nagyjából F.E.A.R. 2 kategóriájú játékra számítok a Wolfenstein univerzumával megspékelve. Ha a F.E.A.R. 2-nél jobb MI-t, kevésbé monoton pályákat és játékmenetet kapunk, akkor Wolfenstein tényleg az idei nyár igazi slágere lehet.

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009 Q2
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

pcguru.hu/1369

»Az első képek alapján lemondtunk róla, azonban úgy tűnik, hogy a Raven összekapta magát. Meglátjuk, most mennyire lesz sikeres az okkult nácis FPS.

»BADSECTOR

PRO »Mindenképpen hangulatos, és az erős retrofaktort sem lehet számításon kívül hagyni

KONTRA »Az előző részben is minimum megosztó volt az okkult kavarás, reméljük, ez most jobban sikerül

KALANDOS KLISÉK

Mostanában egyre-másra kapjuk az olyan kéréseket, hogy egyik vagy másik szerepjátékkal kapcsolatban nyújtsunk segítséget – ez a cikk annak a jele, hogy meguntuk a nyaggatást, és összeállítottuk azt az útmutatót, ami alapján bármelyik RPG végigjátszható.

írta» MIGUEL

Alapvetően minden történet négy részre bontható: az egyszerű kezdetekre, a világ megismerésére, a pillanatra, mikor a Gonosz Terv kiderül, illetve a végjátékra, aminek keretein belül minden addig felmerülő problémát megoldunk. Vegyük sorra, melyik milyen lehetőségekkel kecsegtet.

TE VAGY AZ UTOLSÓ REMÉNYSÉGÜNK

Általában minden történet elején egyszerű emberként tengetjük napjainkat, jellemzően ártatlan fiatalként, aki mit sem sejt a világot át- meg átszövő gonoszságról. Szerencsére a kalandoknak helyet adó univerzumok mindegyikében alapvetés, hogy a szegény paraszt tizennyolcadik fiaként nem csak a kaszát és a vasvillát forgatjuk mesterien, de hasonló légiességgel bánunk minden kezünk ügyébe kerülő fegyverrel is. A szomszédaink általában meglehetős céltudatossággal kerülnek kiválasztásra (igen, erre mondják a szüleid, hogy „jó környékre költözünk"), általában pár nyíllövésnyi távolságra mindenkit megtalálsz, aki csak kell: van kovács, lókupec, boszorkány. A történet későbbi alakulásába a kereskedőknél sokkal nagyobb beleszólása lesz a következő személyeknek: a legjobb gyermekkori barátod, a nagyapád, és persze a falu szélén éldegélő öreganyó. Ha rögtön a felvezetésben megtudjuk, hogy van valaki, akivel együtt nőttünk fel, máris két dologra számíthatunk: ha az illető velünk azonos nemű, akkor később halálos ellenségünkké válik – csekély esély azért van arra, hogy legyőzése esetén minden ellenünk elkövetett szemétségét valami átokra tudjuk majd kenni. Ha pedig nemiség tekintetében tőlünk különböző felszereléssel látta el az öreg havert a természet, akkor igyekezzünk beleszokni a gondolatba, hogy ő bizony életünk szerelme, akit úgy húszórányi játékidő múlva kötelező jelleggel (minimum) meg kell csókolnunk, de az sem lehetetlen, hogy végig kell néznünk, ahogy hősies küzdelemben alul marad valami olyan ellen, aminek szokatlanul sok a foga (ha minden rendben megy, ez közvetlenül a csók után történik meg). Mivel a szüleink természetesen a születésünk után nem sokkal áldozatul esnek valami közelebbről meg nem határozott szörnyűségnek, fontos szerepet tölt be a nagyapánk (tetszőleges öreg rokonnal behelyettesíthető), aki életünk első fegyverét adja, no meg ködösen utalgat arra, hogy nem is olyan sokára hatalmas zríbe ke-

»MINDEN PLETYKA IGAZ!«

Az igazán sikeres kalandozók tudják, hogy érdemes minden legendát és pletykát a megfelelő komolysággal kezelni, később ugyanis mindig kiderül, hogy azok nem csak afféle légből kapott sztorik, amikkel az utazók a hosszú várakozást ütik el, hanem az utolsó szóig az igazságot takarják. Ha például a szomszédban kuksoló öregasszony, aki két emberöltő óta nem látta a napfényt, azt mondja, hogy az addig tökéletesen ismeretlen ország királya haldoklik, pakolj és indulj, egy pillanatig se habozz. Ha egy hulla részeg, de amúgy tökéletesen megbízható csavargótól a kocsmában azt hallod, hogy a pár napnyi járóföldre lévő sűrű erdő mélyén „esetleg" egy rablóbanda tanyázik, akkor jó ha tudod, hogy a térképeden megjelölt pont a rosszéletűek tábortüzének mértani közepét mutatja. A legfontosabb pedig, hogy ha hallasz egy jóslatot, legyen annak közvetítője bármennyire részeg és/vagy halott, kezeld a versike minden szavát megkérdőjelezhetetlen igazságként.

veredünk – azonban mielőtt ezt megtennénk, az öreg kérésére felfedezhetjük a falut (ami valószínűleg tök ugyanolyan, mint tegnap volt). Ha ezzel megvagyunk, és megismertük az embereket, akikkel az elmúlt húsz évben minden nap találkoztunk, jöhet a faluszéli viskóban éldegélő öregasszony. Az első feladatunk általában egyszerűnek tűnik: az anyó, aki az elmúlt három évtizedben az orrát sem dugta ki a kunyhóból, épp a világot leginkább sújtó betegség ellenszerét kotyvasztja, és megkér minket, hogy ugorjunk már el a közeli, veszélyes vadakkal és fegyveresekkel telizsúfolt területre, és hozzuk el neki az utolsó összetevőt. Ha esetleg ezt nem ő teszi meg, akkor a falu vezetője az, aki pont minket szemel ki arra, hogy intézzünk el valami apró-cseprő ügyet ugyanezen a veszélyekkel megpakolt helyen, esetleg hozzuk el a falu mindennapi túléléséhez feltétlenül fontos tárgyat, amit szintén azon a bizonyos Veszélyes Területen tartanak (ha bárki kérdezi, miért pont ott, a polgármester csak zavartan hümmög). Már a kapunál állunk, de még fogadjuk el az öreg rokon ajándékát, a kardot, ami a család férfitagjainak hű társa immár generációk óta – és mivel a későbbiekben a legutolsó ork közlegény fegyvere is csak jobb lesz, nyugodtan adjuk el a rozsdás spádét még az indulás előtt.

A VÉGTELENBE, ÉS TOVÁBB

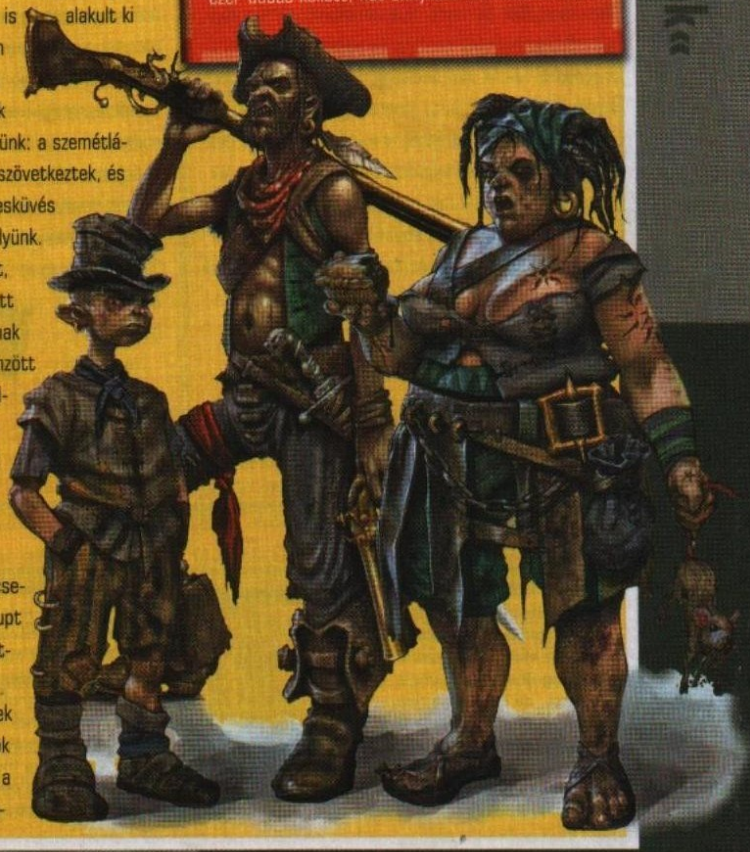
Ha nekivágunk a kalandoknak, rögtön szembesülünk a Falun Túli Világ legnagyobb rákfenéjével: mindenütt szörnyek leselkednek ránk. Hatalmas szerencsénk van azonban, rögtön két dologban is: az egyik, hogy bármennyire is vérszomjasak a fenevadak, a városokba sosem törnek be; a másik pedig, hogy ha jó sorrendben vesszük a környezet akadályait, akkor csak és kizárólag a pillanatnyi tapasztalatainknak és fegyverzetünknek megfelelő vadállatokkal és egyéb csúf dolgokkal kell megküzdenünk. Természetesen arra az esetre is hamar lesz megoldás, ha megsérülnénk: már rögtön a kaland legelején társulhatunk egy másik kalandozó ifjúval (talán pont a gyermekkori haverral – ezen tényállás hátulütőit lásd fent), akinek leghasznosabb tulajdonsága az a bizonyos Gyógyító Varázslat. Harcostársunk a játék során aztán ezer és egy másik bűbájt megtanul majd, de ettől függetlenül mi szinte végig csak ennek az egynek vesszük majd hasznát. Ily módon legyőzhetetlenné válva egyre közelebb és közelebb kerülünk első feladatunk megoldásához, és ez tökéletes alkalmat biztosít a Nagy Csavar bekövetkeztéhez: ez a játék azon pontja, amikor az egyszerű küldetésből életre szóló, veszélyekkel és meztelen csajokkal teli kaland válik. Anélkül, hogy lelőnénk a Nagy Poént, rendszerezzük a lehetséges eseményeket.

Az egyik meglehetősen gyakori fordulat, hogy Az Egyház ellen küzdünk. Igazából sosem tudjuk meg, kit és miért imádnak, illetve hogy is alakult ki a mára a világ minden szegletében kötelező jelleggel gyakorolt vallás, de a lényeg, hogy egy véletlen(nek tűnő) esemény kapcsán rádöbbenünk: a szemétláda képmutató papok a világ ellen szövetkeztek, és biz' nincs senki más, aki az összeesküvés útjába állhat, csak szerény személyünk. Nekünk kell megakadályoznunk hát, hogy feltámasszanak egy rég halott istent (esetleg hogy kiszabadítsanak egy évezredekkel ezelőtt bebörtönzött lényt), hogy minden egyes hívő lelkét a Gonosznak ajánlják, esetleg hogy végső pusztulásba vigyék az ismert világegyetemet (ami nem is olyan régen nekünk még a falut övező erdőket jelentette).

A másik, mondhatni megszokott cselekményszál, hogy az ország korrupt vezetése (ami nyugodtan behelyettesíthető bármely más, nagyhatalmú szervezettel, úgymint: vének tanácsa, mágusok rendje, halászok céhe) akar valami rossz fát tenni a tűzre, és ehhez nem átall minden-

»DOBJUK ÚJRA!«

A közelmúltban brit tudósok érdekes felfedezést tettek a halálközeli élmények nyomán lepergő filmekkel kapcsolatban: azoknál, akik szabadidejüket nagyrészt számítógépes szerepjátékokkal töltötték, a képsorok igen nagy százalékát az angol „re-roll" szó teszi ki – a magyarul újradobásként emlegetett jelenség a karakterek képességeinél kap fontosságot, ugyanis a számítógépes megvalósításban lehetőséget kapunk arra, hogy az értékeket egy újabb kockadobás generálásával alakítsuk át. Az igazán megszállottak persze élnek is a lehetőséggel, a szerkesztőségben rögtön soroltuk a címeket, ahol emlékezetből föl tudnánk rajzolni a karaktergeneráló képernyőt – Wizardry 7, Baldurs Gate, no meg a többi, jellemzően D&D alapú játék. Hiába, egy harcos indításánál igenis fontos volt a 18/90-es, vagy annál is nagyobb erő, és ha ehhez ezer dobás kellett, hát annyiszor lendültünk neki...



féle túlvilági segítséget is igénybe venni – naná, hogy ellenük is csak a szegény parasztfiúnak van esélye! Amint rádöbbenünk, hogy mekkora kulimászban is van a világ, és rohanunk haza, hogy elmondjuk, mi a helyzet, szembesülünk is az első komoly szívással: a falunkat lerombolták – úgy öt perccel azelőtt, hogy mi visszaértünk volna. Ez igazából nagy törést nem okoz lelkileg, az egyetlen baj, hogy mostantól egy másik város lakóit kell böködnünk a küldetések miatt, és a napi betevő lovagi vértet sem a megszokott kovácstól vásárolhatjuk majd meg. Fakultatív tevékenység a kaland ezen pontján a főgonosszal történő idő előtti találkozás, bár a statisztika alapján ez is elég gyakori. Természetesen ha valaki olyannal akasztunk tengelyt, aki mintegy harminc centivel és szinttel egyaránt magasabb nálunk, sok esélyünk nem lesz – ez viszont kiváló alkalom arra, hogy megtanuljunk valamit az igaz szerelem/szeretet/barátság erejéről: a végzetes csapástól és a korai, de legalább dicstelen haláltól csak gyerekkori barátunk (aki egyben későbbi szerelmünk és/vagy ősellenségünk is egyben), illetve a frissiben elhalálozott nagyapánk védhet csak meg minket. Ezek után mondja valaki, hogy a játékok nem az életre tanítanak...

AZ ÉLET NEM HABOSTORTA

A falunk tehát oda, ideje újabb városokat keresnünk. Ez a hosszabb utazás általában remek alkalom nagyobbnál nagyobb lények leküzdésére, és ezzel együtt az időközben mellénk szegődött társaink átmeneti elvesztésére is – ők egy idő után, a történet egy jól belőhető pontján visszatérnek majd, azonban jó előre felkészülni: a csatában szerzett sebesüléseik miatt fogalmuk sem lesz, kik vagyunk. Egy darabig megpróbálnak majd eltenni minket láb alól, mígnem egy jól irányzott varázslat, ütés vagy csók nyomán vissza nem tér az emlékezetük. A világ és a korábban felfedezett összeesküvés persze addig sem tétlenkedik további ármánykodás terén, és a hátunk mögött fokozza kártékony tevékenységeit. Ebből nekünk csak az derül ki, hogy időről

HÁROM JAVASLAT – KLISÉK HELYETT

A fejlesztők mostanában kezdik megemberelni magukat, és időnként képesek elrugaszkodni a cikkben említett RPG-alapkövektől. Ebben szeretnénk segíteni nekik néhány olyan ötlettel, ami garantáltan felrázná és megkeverné az adott széria következő epizódját.

»A SÍRBA SHEPARDDEL

Megy a ködösítés erősen a Mass Effect első részének főszereplőjével kapcsolatban, az első videók szerint az öreg Shepard beadja a kulcsot, de ez nyilván nem megy majd ilyen egyszerűen – pedig nem is lenne olyan nagy baj, ha teljesen új irányból mehetnénk neki az új kalandoknak.

»DECKARD CAIN, A VÁMPÍR

A Diablo első részében a kút mellett állt, a II-ben már egy ketrecben füstölték, a háromban az lenne a minimum, ha kiderülne, hogy miért él túl mindent. Ha a fejlesztők vámpírt csinálnának belőle, két legyet ütnének egy csapásra: egyrészt megválaszolnák, hogy az öreg miért él még mindig, másrészt a játék egy pontján remek harcostárs válna belőle.

»GERALT, AZ IMPOTENS

Sokat gondolkoztunk, mi is lenne a legmeglepőbb az RPG-történelem legkanosabb főszereplője, az érzelemmentes szexgép, Riviai Geralt második kalandjában, de aztán kigyúlt a fény: arra aztán senki nem számítana, hogy a második részből kimaradnak a túlfűtött jelenetek és a csajos kártyalapok.

időre addig sosem látott fickók kerülnek elő titkos információkkal, nagyszerű tervekkel, vagy egyszerűen csak olyan küldetésekkel, amik hogy, hogy nem, közelebb visznek minket a megoldáshoz. Akkor sincs semmi veszve, ha ez nem történne meg: útmutató híján a legegyszerűbb, ha ellátogatunk a legközelebbi templomba. Miután kisebb szívességek megtétele árán (amikhez nem túl meglepő módon a közeli Veszélyes Helyeken kell megtennünk valamit) átkeveredünk az amúgy mindenki másnak szabad bejárást engedő őrökön, megkapjuk a kellő irányt (az, hogy ezt megint valaki olyan adja, akit sosem láttunk, ne zavarjon senkit). Körülbelül ekkor derül ki, hogy a gonoszok, akikről korábban tudomást szereztünk, nem átallnak valami igazán ősi és hatalmas szörnyeteget a világra szabadítani, így itt az ideje, hogy elkezdjünk komolyan felkészülni a bestia legyőzésére. Most következik az a rész, amit mindenki ismer: edzünk, felszerelést vásárolunk, varázslatokat tanulunk, és persze közben megoldjuk a vidék minden városának problémáit is, legyen szó a raktárban elharapódzó patkányfészekről vagy a csontvázakról, amik az ősi romok alatt kialakított katakombákban húzzák meg magukat. A felkészülés alatt az is kisül, hogy az épp feltámasztás alatt álló szörnyet pont a mi ősünk zárta be illetve ölte meg (de úgy tűnik, lehetett volna kicsit alaposabb is). Szintén a világjárás közben fedezhetjük fel az Ősi Nép nyomait is, akikről leginkább azt érdemes tudni, hogy minden szempontból ugyanolyanok voltak, mint a ma élő népek, csak egyrészt nekik drágább és jobb fegyvereik voltak (amiket előzékenyen szanaszét hagytak világszerte), másrészt egyik pillanatról a másikra nyomuk veszett. Hatalmas mák, hogy pont az utolsó napok valamelyikén kifejlesztették a Fegyvert, amire épp szükségünk van, és voltak olyan előrelátók, hogy le is írták, hova rejtették azt el. A halottaiból visszatért, esetleg börtönéből kiszabadított szörny legyőzése után kicsit felgyorsulnak az események, hiszen nincs más hátra, mint a főszemét vagy főszemetek móresre tanítása – szerencsére ezzel kapcsolatban is kiderül pár segítő körülmény. Eleinte lehetetlennek tűnik a feladat, hiszen az ellenség egy hatalmas várban barikádozza el magát. A hülyék persze beleesnek a szokásos csapdába: csak azért, mert több méter vastag és magas fal veszi körbe őket, elfelejtik bezárni az ajtókat, így nincs más dolgunk, mint minden egyéb vargabetű és ciráda nélkül bemasírozni a Gonosz Kastélyába. A másik lehetőség, hogy a várba csak az Ősi Nép egyik leszármazottja juthat be – micsoda őrült szerencse, hogy csapatod minimum egy tagja (esetleg pont te magad) ősi vérrel büszkélkedhet – persze ez a játék korábbi szakaszában nem derül ki. Szintén ekkoriban kerül elő apád története is: az öreg a halála előtt valami fontoson dolgozott, és a titkos kutatásoknak pont az ad értelmet, amit a gonoszok várának csatornarendszerében találsz – most, hogy az utolsó fogaskerék is a helyén, nincs más hátra, mint a főellenség...

ICH BIN DEIN VATHER

... aki történetesen minimum a testvérünk, de az is lehet, hogy az apánk. A végjátékban tehát nem maradunk a lelkünkre ható jelenetek nélkül – egyrészt kiderül, hogy bár nem halt ki a családunk, jobb lett volna ha mégiscsak, másrészt pedig ha eddig nem tettük meg, itt az idő, hogy megcsókoljuk gyerekkori (és talán ellenkező nemű) barátunkat. Fontos, hogy az érzelmek frissen támadt viharában se feledkezzünk meg a szerepjátékok alapvető törvényeiről: egy főgonoszt minimum kétszer, de leginkább háromszor kell legyőznünk – attól még, hogy felgyújtottuk, minden csontját porrá zúztuk, majd végül a szakadékba löktük, simán visszatérhet (ezt még az öreg Gandalf is a saját kárán tanulta meg). Ha ez megvan, hirtelen úgy érezzük, minden megoldódott, boldogan élhetünk, míg el nem érjük a szintlimitet: a világ ismét megmenekült. Legalábbis ez a világ itt – valahol máshol, egy messzi-messzi galaxisban épp most ébreszt fel minket a nagyapánk, a kiöregedett, titokzatos harcos, mondván, itt az ideje, hogy odaadja a családi örökségünket: egy kardot.

Még az apánké volt...«

»CSAK SEMMI ELŐÍTÉLET, KÉREM!«

Ha már a történetszövés alapköveit átbeszéltük, érdemes kicsit elgondolkozni azon is, hogy az RPG-k jellemző fajainál mennyi klisét lőnek el a készítők.

EMBER: Az igazi joker – se nem gonosz, se nem jó, se nem alantas, se nem fenséges. Remek választás minden szempontból, hiszen ugyanannyira lehet tehetséges varázsló, mint képzett kardforgató. Annak ellenére, hogy egyénként a tej is megalszik a szájában, olyan pipogya, népként már keményebb dió – általában az emberek azok, akik romba döntik az egyéb fajok (jellemzően tündék) uralkodását.

TÖRPÉK: Minden törpe barlangban él, szakállas (igen, a nők is) és mogorva. Túlzó imádatuk a kövek és a kézművesség iránt ennek ellenére sem meglepő, sőt, ha valaki kőkemény partit akar, akkor tegyen az első sorba egy Gimli-utánzatot. Hogy állítólag a törpék zárkózott és jellemzően nem kalandozó nép hírében állnak? Oda se neki, kell egy harcos, és a felesek pont megfelelnek erre a célra!

ORKOK: Minden ork buta, büdös, erőszakos, és még a saját fajtáját sem kíméli, ha a zsákmány elosztásáról van szó. A tökéletes negatív szerep, pedig milyen üdítő lenne már végre egy érzékeny ork bárd, esetleg egy kifinomult, csibészes, csalafinta ork lovag – ezekre persze a közeljövőben semmi esély, hiszen a vaddisznók és az elfek közös gyermeke jellemzően csak mint ágyútöltelék jelenik meg a játékokban.

ELFEK: Minden elf szép, kecses, hatalmas és elegáns, még a gonosz sötét elfeknek is van stílusa. Az egyik legnagyobb játékos klisének számító jelenség az elfek népe: ha valahol látsz egyet, nyugodt lehetsz, hogy nem is olyan sokára sűrű szövésű intrika hálójában találod magad. Annak ellenére, hogy halhatatlanságuk nyomán idősebbek és bölcsebbek a hegyeknél, mégis mindig valami elképesztően ostoba módon halnak meg (például legyőzik őket az emberek).

TOP 50 FPS

Talán túlzás nélkül állíthatjuk, hogy az FPS-ek, az első személyű lövöldözős játékok azok, amikkel legalább egyszer már mindenki játszott. Mostanában úgy tűnik, ismét felfelé indult a stílus csillaga – na nem mintha valaha is leáldozott volna. Érdemes talán kicsit megállni és végiggondolni, mi is az az ötven cím, ami fontos állomásként szolgált az egyik legnépszerűbb játékstílus fejlődésében.

Rögtön az elején szögezzük le: az FPS-ek faja a látszat ellenére nem csak az öldöklésről szól. Ha kategorizálni szeretnénk, hiszen az iskolában is azt mondják, az fontos, akkor első nekifutásként az akciójátékok közé kellene sorolnunk az első személyes nézetben játszódó programokat, de ha a valóságot szeretnénk inkább megragadni, akkor azt is mondhatnánk, hogy a fontos játékok osztályának csúcsragadozójáról beszélünk.

A KEZDETEK

Vitatott, hogy mikor is jelent meg az első FPS, sokak szerint az 1974-ben megjelent Spasim volt az úttörő alkotás, ami útjára indította az azóta sikertörténetté és játékipari húzóágazattá nemesedő folyamatot. Jobban belegondolva nem meglepő, miért is jutott pont ennek a kategóriának ez a szerep: a saját szemszögben ábrázolt világ velejárója, hogy a készítők igyekeznek azt a technika aktuális állásának megfelelően realisztikusra elkészíteni – márpedig ezzel folyamatosan biztosítják a kihívást a hardvergyártók számára. Gondoljunk csak bele, általában melyik stílus az, aminek a futtatásához az éppen aktuális legbikább konfigurációra van szükségünk? Itt nem csak arra kell gondolnunk, hogy az FPS-ek nagyban segítették a processzor- és videokártyagyártók meggazdagodását, de tény, hogy a hardverpiac nagy részét a játékosok teszik ki, közülük pedig a lövöldözős játékok megszállottainak van leginkább szüksége a nyers erőre. Azonban ez sem minden, a megjelenítés és az adatfeldolgozási technológia fejlődése is olyan terület, ahol leginkább a „gyilkolós" játékok készítői törik a nehéz terepet a többiek előtt, (elég ha csak az id Software-es srácok munkájára gondolunk), és ha a multis játékokhoz nem is az FPS-ekben dolgozták ki a jól működő netkódot, a többszemélyes játékmód sikerre vitelében vitathatatlan érdemeket szerzett a stílus. Az e-sport előretörése sem köthető ugyan teljes mértékben a szimulált öldökléshez, de ettől még ne felejtsük, hogy egy-egy látványos Counter-Strike-meccs még a játékokhoz mit sem értők szerint is érdekes és izgalmas lehet.

MI JÖN MÉG?

Manapság az egymásba mosott játékstílusok világában az FPS-ek jegyei erősebbé válnak, sőt, talán pont a lövöldözés zsánere lesz az, ami megerősödve kerül ki a műfajok katyvaszából. A dicső múlt okán ez a mnimum. «

50. BIA: EARN IN BLOOD

Gearbox Software/Ubisoft, 2005

A D-nap előkészítéseként ledobott 101-es légideszant-hadosztály kalandjait dolgozza fel a Brothers in Arms első része. Furcsa öszvére ez a játék a sima II. világháborús FPS-eknek és a taktikázásnak, ugyanis egy egész szakasznyi katona boldogulásáért felelünk, rövid parancsokkal tudjuk társainkat fedezékbe lökni vagy épp támadásra ösztökélni – sőt, a játék egy pontján döntenünk kell, hogy a küldetés fontosabb, vagy az embereink élete. Morális kérdések és igazi háború, ez a Brothers in Arms.

49. SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Sierra Entertainment, 1999

Inkább idegörlő taktikázás, mint a reflexeinket próbára tevő öldöklés – a SWAT-sorozat harmadik epizódjában addig sosem látott részletességgel tervezhettük meg a rendőrségi akciókat, túszszabadításokat, rajtaütéseket. Nem csak társaink behatolási pontjait és útvonalát adhattuk meg, de az intézkedő rendőrök felszerelésének összeállítása is a mi feladatunk volt. A játék maga a valószerűség, így a készítők célja a pontosan lemodellezett fegyverek és helyzetek létrehozása volt.

48. PROJECT: I'M GOING IN

Inner Loop/Eidos, 2000

Az első(nek mondott) lopakodós FPS, orosz katonai bázisokkal, kilométerekről leadott lövésekkel, és az egészet megmérgező bugokkal – ennek ellenére mérföldkő, hiszen a mai napig sok játékban ezt keressük.

47. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Treyarch/Activision Blizzard, 2008

A sorozat ötödik és egyben legvéresebb epizódja, ami a (listán kicsit előrébb megtalálható) negyedik rész után ismét a második világégés rémálmába viszi el a játékost.

46. BATTLEFIELD 2142

EA DICE/EA Games, 2006

Szintén egy patinás sorozat, ezúttal viszont az újítás a kulcsszó: az új jégkorszak hajnalán a világ összeomlik, az ember érző lényből a túlélésért küzdő állattá válik. A jégtől mentes területek csak egy frakciónak nyújtanak elegendő életteret, így nem marad más hátra, mint hogy eldöntsük, ki is kapja meg a túlélés jogát. Jól eltalált futurisztikus fegyverzet, tökéletesen kiegyensúlyozott többszereplős játékmenet – ha nem láttad, itt az ideje, hogy belevesd magad.

45. QUAKE III ARENA

id Software/Activision, 1999

Az első két rész fogadtatása után a fejlesztők nem pepecseltek az egyjátékos küldetésekkel, inkább összerakták A Multis FPS-t. A cél a többi játékos „lefraggelése", vagyis lelövése, hogy mindezt csapatban küzdve, egy zászlóért szaladva vagy egy mindenki-mindenki ellen őrületben tesszük-e meg, mindegy. A játék sikerét és időtállóságát jól mutatja a tény, hogy a mostanában kiadott, böngészőben futatható Quake Live is erre változatra épít.

»JÁTÉK? EGY FENÉT!«

Ami nekünk puszta szórakozás, az másnak az életben maradás eszköze – manapság egyre több ország hadserege és különleges alakulata használ számítógépes segítséget éles helyzetek gyakorlására és értékelésére, és ehhez általában kereskedelmi forgalomban is kapható játékok szolgáltatják az alapot. Nyilván ezek a kiképzés céljait szolgáló szituációkat hoznak létre, és nem az a lényeg, kinek hány „fragje" van a végén, de tény, hogy az, amit sokan csak a szórakoztatóipar alfajának gondolnak, akár életet is menthet – a közelmúltban például egy America's Army játékos használta a játék szanitéc-képzésében tanultakat egy közúti baleset sérültjeinek ellátására, sikerrel.

44. XIII

Ubisoft Paris/Ubisoft, 2003

Az Egyesült Államok elnöke halott, neked pedig amnéziád van –vélhetően pont amiatt a golyó miatt, ami a fejedben pihen. A képregényes-rajzfilmes grafika csak első nekifutásra tűnik gyerekesnek, az életünkre törő ügynökökkel és katonákkal folytatott harc ugyanolyan véres és komoly, mint egy valószerű megjelenítéssel megáldott játékban. Élő pajzsként használod az ellenfeleidet, vagy választasz egy fegyvert az arzenálodból, és még azelőtt kiiktatod őket, hogy a közeledbe érnének? Csak rajtad múlik.

43. SERIOUS SAM

Croteam/Gathering, 2001

A Sam "Serious" Stone főszereplésével készült játék egyértelműen nem a legjobb történet díjára pályázó alkotás, de ki mondta, hogy egy agyatlan shooter nem lehet legalább annyira szórakoztató, mint az, aminek Hemingway írja a sztoriját... Az ellenünk törő szörnyek sora szinte végtelen, a fegyverek sebzése az eredetinek legalább ezerszerese, és a játék úgy általában nélkülöz minden kapcsot a való világgal. Ennek ellenére szép, színes szórakoztató – és igen, ezzel belefér az első ötvenbe.

42. DELTA FORCE

NovaLogic, 1998

A furcsa, vektorgrafika-szerű FPS-ben volt először jelentősége a célpont távolságának, ennek megfelelően aki csak játszott vele, tudja, mekkora poén volt centikkel az ellenfél fölé lőni, aztán kényelmesen hátradőlni, és vigyorogni a pontos fejlövésen.

41. AMERICA'S ARMY

U.S. Army, 2002

Az USA hadserege kifejlesztette, a nép szerette, mi meg betesszük a top 50-be. A teljesen ingyenes, és mégis teljes értékű játék amellett, hogy betekintést nyújt az amerikai hadsereg kiképzési rendszerébe, remek netes játék is.

40. CRYSIS

Crytek/Electronic Arts, 2007

Tény, hogy grafikailag még két évvel a megjelenése után is igazi kuriózum, de a játék minden egyéb tekintetben elmarasztalható. Az, hogy mégis itt látjátok, annak köszönhető, amit az első oldalon is leírtunk: magára vállalta azt a nem túl népszerű szerepet, hogy megmutassa, hol tart a technika – már ha megfelelő hardvert teszünk alá. A sokak által egyszerűen csak techdemóként aposztrofált FPS ma már egészen baráti étvágyú, ráadásul az ára is az elfogadható szintre süllyedt, így érdemes nekifekúdni.

39. THE CHRONICLES OF RIDDICK

Starbreeze/VU Games, 2004

A sötét hangulatú kaszabolós-lövöldözős alkotás talán Vin Diesel életművének egyetlen vállalható sarokköve, az említett „színész" azóta sem tudott nagyobbat dobni. Ebben közrejátszott az is, hogy a program grafikája gyönyörű, a hangulata pedig a főszereplőtől függetlenül is magával ragadó. Most, hogy a második rész is itt van, semmi nem ment meg minket a végigjátszástól, ráadásul mindezt – a fejlesztők elszántságának köszönhetően – teljesen felújított keretek között tehetjük..

38. RAINBOW 6 ROUGE SPEAR

Red Storm Entertainment, 2000

Tom Clancy aktuálpolitikai indíttatású regényei remek alapot nyújtanak egy kis lövöldözéshez, ráadásul a rajongók azt sem veszik zokon, ha némi ultrarealizmus is a fazékba kerül. Mit is jelent ez? Például hogy a tűzerő helyett a taktika a lényeg, no meg azt, hogy az bárki (tehát nem csak a „tangók”, hanem mi magunk is) egy-két lövéssel a padlóra kerülhet. Tervezgetés, jó helyzetfelismerés és higgadt nyugalom – e három tulajdonságról ismerszik meg egy sikeres rajparancsnok.

37. KINGPIN

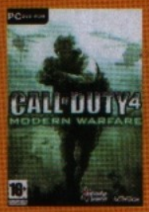
Xatrix/Interplay, 1999

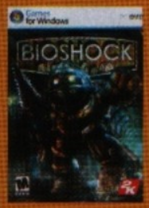
A „Bűnös élet” alcímet viselő játék megtestesítette mindazt, amitől a szülők csak retteghettek: a módfelett véres játékban káromkodtak, mint a jégeső, az emberek hullottak, mint a legyek, ráadásul a célunk nem volt más, mint a bosszú. Számos helyszínen üthettünk agyon embereket vascsővel, az art deco stílusban megálmodott, igazából az 1930-as évekre emlékeztető városban, de mégis, legjobban az maradt meg, hogy mindenkinek marha széles nyaka volt.

36. SOLDIER OF FORTUNE

Raven Software/Activision, 2000

A játék, ami azzal hirdette magát, hogy darabokra lőhetjük az ellenségeinket – ez persze sarkítás, a lényeg az addig sosem látott részletességű sebzésmodell volt, nem a vérengzés. Na jó, azért az is...





35. MIRROR'S EDGE

DICE/EA, 2009

A ME inkább FPP, azaz First Person Platform – belső nézetes ugrándozás és futkosás a diktatúrában sínylődő jövőben. A játék sajnos csak kritikai sikert ért el, pénzügyit egyelőre nem, de biztos, hogy a jövőben afféle hivatkozási alappá válik majd.

34. ALIENS VERSUS PREDATOR

Rebellion/Fox Interactive, 1999

Megint egy játék, amit inkább a hangulata miatt választottunk be a listába. Grafikailag nem maradandó, újdonságot nem hozott, eredetiség szempontjából a melegvízzel feltalálásával vetekszik – de ahogy a sötét űrhajóban állva bámuljuk a képernyő sarkában elhelyezett mozgásdetektort, és halálra váltan vesszük tudomásul, hogy az az Alien bizony közeledik, és nekünk lövésünk sincs (és ha így megy tovább, nem is lesz), hogy pontosan honnan jön... Még az emlék is elég a 34. helyhez.

33. RED FACTION

Volition Inc./THQ, 2001

A fejlesztők kitalálták valamit 8 éve, ami annak ellenére sem terjedt el, hogy a kezdetektől az FPS-társadalom egyik legnagyobb álma. Igen, a lövések és robbanások hatására deformálódó környezet nem vált mindennapossá, pedig a Red Faction jó alap volt a szabványosításhoz – az igazat megvallva sok egyéb nem is maradt meg bennünk a játékkal kapcsolatban. Az viszont biztos, hogy a 2001-es játék megelőzte a korát, hiszen még manapság is ritka a jól lemodellezett rombolás.

»A DEMOKRÁCIA OLTÁRÁN«

A közelmúltban kitettünk egy szavazást a PC Guru Online-ra, amiben arra voltunk kíváncsiak, hogy az oldal látogatói szerint hogy is áll össze a legjobb FPS-ek listája. Tudtuk persze, hogy a hozzászólók tekintélyes része hiányolni fogja ezt vagy azt a játékot, de úgy gondoltuk, hogy az általunk legjobb húsznak ítélt cím elég kell hogy legyen egy ilyen kutatáshoz – és igazunk is volt: a bal oldalon mindenki megtalálja, hogyan is alakult a végeredmény minden idők egyik legintenzívebb PGO-s szavazásán. Köszönjük a részvételt mindenkinek.

32. S.T.A.L.K.E.R.

GSC Game World/THQ, 2007

A játéktörténelem egyik legtöbbet késő játéka, de végül minden szempontból megérte a várakozást. A párhuzamos történelmi szál a csernobili erőmű balesetekor szakad el a mi történelmünktől, a Zónát a robbanás következtében kialakult anomáliák és vadállatok uralják, nekünk, a sztalkernek pedig ebből az őrületből kell a legtöbbet kihoznunk. Dönthetünk, hogy a főszálat követve kiderítjük, ki is az a Strelok, akit meg kell ölnünk, vagy egyszerűen csak megpróbáljuk túlélni a borzalmakat.

31. THIEF II

Looking Glass/Eidos, 2000

Szintén nem klasszikus FPS, hiszen egy fantasy világra hajazó középkori díszletben kell mestertolvajként ügyeskednünk, azonban a nézőpont okán mindenképpen ide kell soroljuk, ráadásul újító hatása miatt éppen csak kimaradt az első harmincból. A vizes nyílvesszővel kioltott fáklyák, a bicskákkal leütött őrök, az ellopott kincsek és a végigizgult órák azonban biztosítják a megérdemelt 31. helyet a játéknak, ami öldöklés nélkül képes ilyen előkelő helyet elérni listánkon.

30. CLVE BARKER'S UNDYING

Dreamworks Games/EA Games, 2001

Írország, horror, fegyverek és varázslatok – négy szóban így foglalhatnánk össze a híres horrorszerző által megálmodott játékot. Kevesen tudják, hogy Barker nem csak a sztorit írta, de a főszereplő is az ő hangján szólal meg.

29. HALO: COMBAT EVOLVED

Gearbox/Microsoft, 2003

Lépj be a Halo világába, harcolj a gyűrű alakú bolygón, pattanj járművekbe, éld át, milyen egy 26. századi szuperharcos SPARTAN-ként osztani a halált. Az eredetileg Xboxra megjelent játék az élő bizonyíték, hogy konzolra is születnek jó FPS-ek.

28. STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

Raven Software/Activision, 2000

A Star Trek-univerzumba helyezett FPS-t talán úgy könnyű belőni, ha tudjuk, hogy a Voyager alcímű televíziós sorozat hatodik évadának környékén járunk. Az USS Voyager csapdába esik, és nekünk, a frissiben megalapított elit biztonsági őrség tagjának szent kötelességünk és küldetésünk megvédeni az űrhajót, amíg a szerelők megjavítják a fényt kapott alkatrészeket, és a jármű kiszabadul az űrbéli kelepcéből. A Raven játéka természetesen id-s motort használt, és sokan az első igazán sikeres ST-játéknak tartják.

27. TRIBES 2

Dynamix/Sierra, 2001

A csapat alapú FPS második része csak azért került az első elé, mert 2001-ben (!) 200 ezres regisztrált netes játékosbázissal rendelkezett, ráadásul ez a közösség aktívan kihasználta a játék moddolhatóságát. Akiknek esetleg kimaradt, a lövöldözés lényege abban állt, hogy győzelemre segítsük a választott csapatunkat (amúgy az egyes frakciók csak kinézetben tértek el egymástól, az erőviszonyok tökéletesen kiegyenlítettek voltak), és repkedjünk a hátunkra szerelt jetpack-kel.

26. OPERATION FLASHPOINT

Bohemia Interactive/Codemasters, 2001

A cseh fejlesztésű Flashpoint minden tekintetben mérföldkőnek számított a játékpiacon, kivéve a grafikáját persze, ami már megjelenéskor csúnyácskának számított. A játék valójában egy teljes harctéri szimuláció volt, ahol több száz négyzetkilométernyi területet járhattunk be, valós időben, ahol egyetlen eltévedt lövedék is végezhetett velünk. Mindezek tetejére több tucatnyi vezethető jármű is helyet kapott a világban, földön, vízen és levegőben is közlekedhettünk.

25. SW JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

LucasArts, 1997

Az 1997-es megjelenésű Dark Forces 2 hihetetlen Star Wars hangulatú FPS-ként volt ismert, amiben ismét Kyle Katarn, a lázadók hű szövetségesének bőrébe bújhattunk bele. A történet szerint ebben a részben fedezi fel Kyle a benne szunnyadó Erőt, igazán különlegessé viszont az tette, hogy cselekedeteink kihatással lettek arra, hogy jó, vagy sötét oldalra sodródunk (civilek lelövése esetén például a sötét felé). A játék vége felé aztán felbukkant a fénykard is…

24. DOOM 3

id Software/Activision, 2004

Sokat vitatkoztunk a Doom 3-ról, amely valódi horror-csemegének számított megjelenésekor. A sötét és helyenként rettentő félelmetes játékmenetbe csupán az az apró tény rondított bele, hogy az elemlámpát nem használhattuk a fegyverünkkel együtt.

23. DUKE NUKEM 3D

3D Realms/Apogee, 1996

Grafikailag nem alkotott kiugrót az Apogee, de a hangulat földbe döngölő volt: a főszereplő beszólásai mai napig szállóigék. Azóta is készül a folytatás, amit eddig nagyjából 32-szer tervezhettek át teljesen újra, de mi még nem adtuk fel a reményt.

22. JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Raven Software/LucasArts, 2002

A legnépszerűbb és talán a legjobb Star Wars FPS-ében ismét Kyle Katarn vállára került a galaxis megmentésének súlya, időrendileg pedig a Jedi visszatér film után járunk. Találkozhatunk Luke Skywalkerrel, Lando Calrissiannal és sok más filmbéli hőssel, fegyvereink pedig a szokásos Star Wars-arzenálból kerülnek elő, élükön az elengedhetetlen fénykarddal, aminek viselésekor a játék – a könnyebb irányíthatóság okán – átváltott TPS-üzemmódba. Ettől függetlenül azért vérbeli FPS-ről van szó.

21. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Gray Matter/Activision, 2001

A 2001-ben megjelent Activision-játékban visszatérhettünk Wolfenstein nácik által megszállt világába, ahol is jól megférnek egymás mellett a misztikus elemek a második világháború borzalmaival. A játék alatt a Quake 3 felturbózott motorja dolgozott, aminek köszönhetően nem csak jól nézett ki, de nagyon jó sebességgel is futott. Érdekesség még, hogy Németországban alapos cenzúrán esett át a játék a megjelenés előtt, ahogy a legtöbb nácigyilkolós játéknál lenni szokott.

20. HERETIC

Raven/id Software, 1994

A Kígyólovasok körül bonyolódó, módosított Doom-motorra épülő FPS egyike volt az első fecskéknek, amikben már tárgylistánk és hátizsákunk volt, és ami a legfontosabb: tudtunk fölfelé és lefelé nézni. Szintén itt fájt először ha a tűzbe álltunk, és a Hereticben történt meg elsőként az is, hogy halálunkkor darabokra hullottunk, nem csak élettelen kupacként rogytunk össze. A technológiai újításokon túl persze a fantasy díszlete és a középkori fegyverek is sokat hozzáadtak a felejthetetlen hangulathoz.

19. QUAKE

id Software/Activision, 1996

Hihetetlen, de már 12 év eltelt az első, valódi 3D-s játékként számon tartott FPS, a Quake megjelenése óta. Még ha nincs is az első 10 helyezett között, sokak számára a Quake mindig is a világ legjobb FPS-ének számított, hihetetlen multiplayeres módja miatt még évekkel a megjelenés után is nyomták. Bár az alapjáték még nem, egy patch formájában később 3D-s támogatást is kapott a program, ami GL Quake néven vált ismertté. Persze az igazi profik ezt nem használták…

18. F.E.A.R.

Monolith Productions/VU Games, 2005

Minden idők legfélelmetesebb FPS-e a Doom 3 sötét hangulatát lepipálva képes volt olyan szorongást előidézni bennünk, hogy huzamosabb ideig képtelenség volt az egeret markolásznunk. Ekkor tanultuk meg, hogy az Alma bizony lehet egészségtelen is.

»EGEREK ÉS EMBEREK«

Amikor azt mondjuk, hogy az FPS-ek hatással voltak a hardverek világára, elsőként mindenkinek a videokártyák és processzorok jutnak eszébe, pedig az egerek és billentyűzetek fejlődése talán ennél is fontosabb. Olyan „szabványokról" van szó, mint a WASD-irányítás, de említhetnénk a műanyag rágcsálókat, amik egy rakéta fellővésekor fellépő erőhatásokat is képesek lekezelni. Külön iparág épül ránk, játékosokra, csak hogy pontosabban és gyorsabban lőhessünk – na, ezt se gondolta volna senki húsz évvel ezelőtt…

17. BATTLEFIELD 1942

Dice/EA, 2002

A Dice és az EA az első megalkotáskor még nem is sejtette, hogy mekkora siker fogadja majd ezt hihetetlen márkát felépítő klasszikust. A hatalmas nyitott játéktér, a rengeteg használható jármű és a rögzített fegyverek sokasága miatt azóta is a legjobb többszereplős FPS-ként tartják számon, de persze a CS-t sosem tudta maga alá gyűrni. Ja igen, Chris még az autóját is összetörte, miközben ezt a játékot próbálta megkaparintani, úgyhogy azóta is ezzel játszik.

16. UNREAL

Epic Games/GT Interactive, 1998

A kor legszebb játékának számított, az első generációs 3Dfx kártyák keservesen megizzadtak alatta, sokan csak ezért a játékért vették meg első 3D-s gyorsítójukat. Ez nem minden: az Unrealben hallottunk először dinamikus, a helyzethez illeszkedő zenét is.

15. LEFT 4 DEAD

Valve Software/Electronic Arts, 2008

A nemrég megjelent Left 4 Dead minden kétséget kizáróan a tavalyi év egyik kihagyhatatlan alkotása, és nem csupán a felülmúlhatatlan zombi-mészárlás miatt, amit rendezhetünk benne. A történet szerint négy ember egy zombik által fertőzött városban reked, ahonnan kiutat kell találniuk, s bár ez így elég bugyután hangzik, higgyétek el: addig nem játszottatok jó FPS-sel, amíg ki nem próbáltátok a játékot kooperatív módban – amiben már négyen is szórhatjuk az ólmot.

14. PORTAL

Valve Software, 2007

Szinte hallom a felhördülést, de tény: első személyű nézet és lőni is kell benne – az más kérdés, hogy nem igazán gyilkolunk meg senkit, hacsak nem számoljuk GlaDOS-t, a megkergült mesterséges intelligenciát. A dimenziókapus kísérletek közben már csak azért sem öldökölhetünk, mert rajtunk kívül egy teremtett lélekkel sem találkozunk, Companion Cube-okkal is csak elvétve. Belső nézetes logika játék, aminek nem csak remek zenéje, de tanulsága is van: a süti hazugság!

13. COUNTER-STRIKE

The CS Team/Sierra Entertainment, 2000

Eredetileg a Half Life modja volt, mára pedig az egyik legnépszerűbb e-sport a porondon. Mindegy, hogy az eredeti (időközben 1.6-os változatnál járó) vagy a Half Life második részét mozgató Source-motorral újragondolt változatot vesszük is alapul, tény, hogy ami külső szemlélőnek kaotikus öldöklés, az a csapattagoknak orrvérzésig gyakorolt stratégia és tökélyre vitt szem-kéz koordináció. Ha nem számítjuk, hogy a gyakorlás közben meg sem mozdulunk, a tökéletes sportnak is mondhatnánk.

12. SYSTEM SHOCK 2

Irrational games/ EA, 1999

Bár sokkal inkább számított kalandjátéknak, mint FPS-nek, de két heveny szívroham között mégis rengeteget lövöldözhettünk benne. A harcrendszer sajnos elég kiforratlan volt, de ez mit sem vont le a játék minőségéből. Azóta is várjuk a folytatást...

11. BATTLEFIELD 2

Digital Illusions/EA Games, 2005

A játék a BF 1942 alapjaira épült, de a kizárólag többszereplős játékmódra kihegyezett programban sok változás volt: modern harci környezet, szakaszalapú csapatrendszer és tüzérségi támogatás, amivel alaposan átrendezhettük játékteret.

10. CRYSIS WARHEAD

Crytek Hungary / EA

Minden szentnek maga felé hajlik a keze, hát még nekünk. A magyar srácok által hegesztett Crysis-kiegészítő mérföldekkel jobban sikerült, mint a nagy elöd, és azon túl, hogy egy kis sztori is került bele, honfitársaink a dühöngő gépigényen is finomítottak kicsit. Ha ez valakinek nem elég, ott a fergeteges magyar szinkron, ami miatt a játék úgy vonul be a történelembe, mint az első magyar számítástechnikai termék, amire rá kellett ragasztani a „Szókimondó szövegek" matricát.

09. DEUS EX

Ion Storm/Eidos, 2000

Bár az első Deus Ex játékról vétek lenne akciójátékként megemlékeznünk, mégis úgy éreztük, itt a helye az első ötvenben. A történet szerint 2050-ben járunk, amikor a Föld már rendkívül veszélyes hely: terroristák tartják rettegésben a városokat, az emberek pedig különféle elektronikus implantációkkal turbózzák fel saját magukat. A Deus Exben remekül keveredtek a hagyományos FPS-elemek a szerepjátékokéval, hiszen főhősünk különféle képességeit (erő, fegyverhasználat) is mi formálhattuk.

08. NO ONE LIVES FOREVER

Monolith/Sierra Entertainment, 2002

Cate Archer, a szexi kémnő – az előző szavakból kettő is elég a sikerhez, de a lényeg most nem a csábos csajon van: furcsa ilyet leírni, de van olyan, hogy bájos lövöldözés. 1960-as évek, egy kis Austin Powers, egy csipetnyi James Bond, jó adag humor, valós fegyverek álnéven, egy halom kütyü és két IFA-platónyi akció – ez kell a nyolcadik helyhez, nem más. A második résszel együtt értékelve mindenképpen kihagyhatatlan alkotás, aki annak idején valamiért nem játszott vele, az tegye meg most.

07. CALL OF DUTY

Infinity Ward/Activision, 2003

Az első Call of Duty játék az Activision válasza volt az akkortájt diadalútját járó Medal of Honor-szériára, amely hihetetlen gyorsan hatalmas népszerűségre tett szert. A második világháborús játékban is jó pár filmjelenet elevenedett meg újra, részt vehettünk a normandiai partraszállásban, valamint Sztálingrád ostromában. Sikerét mi sem jellemzi jobban, mint az a tény, hogy azóta közel tucatnyi Call of Duty-játék hagyta el az Activision futószalagjait.

06. UNREAL TOURNAMENT

Epic Games/Infogrames, 2000

Az első és eredeti Unreal Tournament kőkemény riválisa volt a legyőzhetetlennek hitt Quake-nek, mindmáig a multis játékok egyik legnagyobb képviselőjeként tekintünk fel rá. Assault, Domination, klánok – ha ma kezdesz bele, akkor sem késtél le semmiről.

05. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

2015/EA Games, 2002

A játék, amiben átélhettük a Ryan közlegény megmentésének híres partraszállós jelenetét. Azóta persze az idő vasfoga alaposan megrágta, de a franchise azóta is él és virul, az EA pedig azóta is ontja magából a MoH-játékokat.

04. HALF LIFE

Valve/Sierra, 1998

Gordon Freeman egyike azon kevés játékos karakternek, akik mára igazi hírességgé nőtték ki magukat. A hallgatag tudós a pajszerral, a Valve első nagy dobása – nem csak önmagában siker, de a hatása is felmérhetetlen: divatba hozta az erős történettel megtámogatott FPS-eket, alapként szolgált rengeteg csapat alapú shooternek (mint a korábban méltatott Counter-Strike, vagy a Day of Defeat), és úgy általában megmutatta, hogy az öldöklés önmagában nem skatulyázza be a játékot.

»OKÉ, DE HOL A FALLOUT 3?«

Igen, tudjuk, a posztapokaliptikus sorozat harmadik epizódját akár belső nézetes lövöldeként is felfoghatjuk, de azért húzzuk meg azt a bizonyos határt valahol. A szerkesztőségben is vitatkoztunk kicsit, de végül arra jutottunk, hogy a Bethesda játékában az első személyes kameraállás csak eszköz arra, hogy a szerepjátékos elemek jobban érvényesüljenek, és valójában a harc igenis érdekesebb és profibb, ha a V.A.T.S.-on keresztül folyik. Így tehát annak ellenére, hogy sokak szerint beleférne az ötven legjobb játékba, ezen a listán nem rangsoroljuk 2008 legjobb játékát.

3. CoD4

Infinity Ward/Activision, 2007

Modern Warfare – azaz hadviselés napjainkban. A Call of Duty negyedik epizódjára többszörösen igaz a filmszerű jelző: egyrészről a megjelenítés minősége, másrészről a sztorivonal részletessége, a fordulatok minősége mind-mind egy egész estés mozihoz teszik hasonlatossá a Infinity Ward alkotását. Az egy játékórára jutó emlékezetes jelenetek, a pörgős akció, a jól kialakított és megkoreografált tűzpárbajok, illetve az atombomba felrobbanását követő csúcspont végre meghozták az áttörést: a játékok immár nem a filmekben látott jeleneteket alkotják újra, hanem addig sosem látott történeteket mesélnek el. Ha valakinek a kicsit azért rövidre sikeredett egyjátékos küldetés nem elég, az egyrészt nézesse meg magát egy orvossal, mert a csernobili pálya szintén észveszejtő, másrészt próbálja ki magát a megjelenés óta töretlen népszerűségnek örvendő netes mókában, a kiváltható fegyverekkel, a fejlődést díjazó tapasztalati pontokkal és a leírhatatlan hangulattal. Ritkán írunk ilyet, de a CoD 4 majdnem tökéletes.

2. BIOSHOCK

2K Boston/2K Games, 2007

A játékokban vagy építünk valamit, vagy a már korábban elkészült dolgokat rombolhatjuk le – a Bioshock azonban más tészta. Itt már egy eleve lerombolt, morális és fizikai értelemben is összeroskadt helyszínt kapunk, Andrew Ryan utópiáját, Rapture-t, a tenger mélyén megépített várost. Rapture elméletileg a szabadság földje, a politikától, vallástól, és úgy általában minden izmustól mentes világ, ahol a remek kezdetek ellenére félrecsúszik valami. A te feladatod hogy kiderítsd, pontosan mi is az, ami kiváltotta a tragédiát. Persze ez csak a felszín, a lényeg a város megmaradt lakossága, az őrület határán rég túllendült, a különleges biológiai segédanyaggal bőven túladagolt lények, a kislányok, akik a friss hullákban turkálnak, no meg a rájuk vigyázó behemótok, a Big Daddyk. A játékban hallott hangok és a szinkron, a történet, az art deco alapú stílus, a módosítható biotikus képességek és fegyverek megunhatatlan elegye örökre beleég abba, aki csak két percet is tölt előtte – persze ilyen ember nincs. Rapture nem két perces élmény.

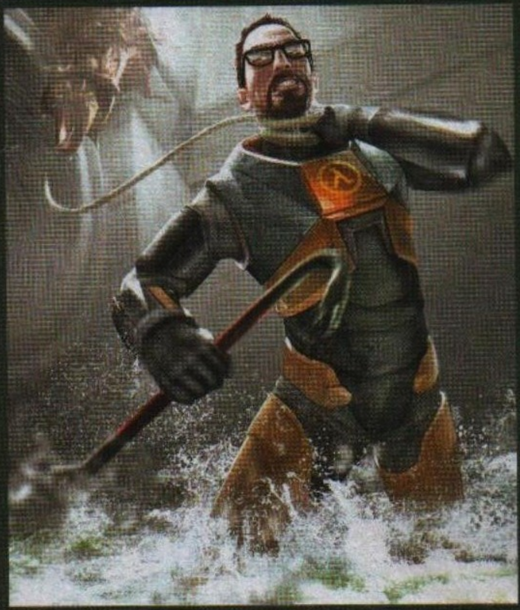
»CENZÚRA!«

A szóban forgó játékok szinte kivétel nélkül szélsőségesen erőszakosak, véresek és ijesztőek, így talán nem meglepő, ha azt mondjuk, hogy az FPS-ek jelentik a játékipar ellen törő ügyvédek és egyéb entitások első számú célpontját. A világ számos országában vezettek már be korlátozást vagy akár tiltást is egy-egy címmel kapcsolatban, illetve vannak népek, akik ha játszanak is ezekkel a játékokkal, vért egy cseppet sem látnak közben. A mostanában egyre sűrűbben előforduló iskolai vérengzéseket is sokan próbálják az erőszakos játékok számlájára írni, hiszen a fiatalok, akik fegyvert ragadva lövöldözni kezdenek, általában aktív játékosok – a bolygó népességének egyre nagyobb százalékával egyetemben. Nem állítjuk, hogy a a gyilkolást hétköznapi eseményként bemutató játékok nagy dózisban nem lehetnek rossz hatással az emberekre, de az tény, hogy a billentyűzet, az egér, a kontroller nem fegyver, és csak azért nem lesz bűnöző senkiből, mert virtuális fegyverekkel rohangál. Kedves szülők és ügyvédek, nem az a nevelés, hogy elvesszük a gyerektől a játékot. Ha valaki tinédzserként nem a helyén kezeli a világ dolgait, akkor ott nem a játékok mondtak csődöt.

1. HALF LIFE 2

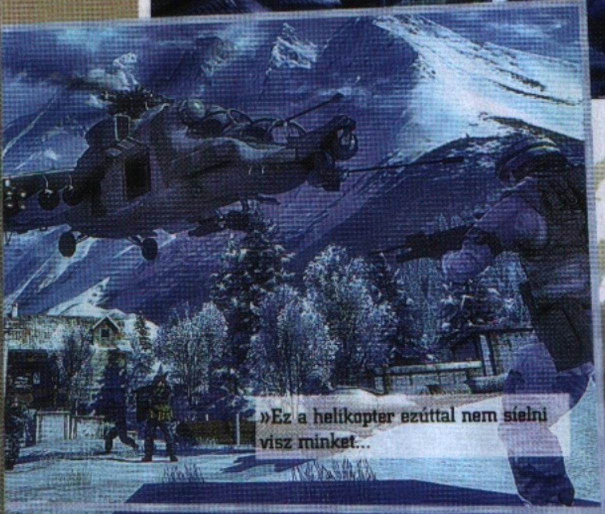
Valve, 2004

Kicsit odébb azt írtuk, hogy Gordon Freeman híres ember, pedig nem több ő, mint egy fegyver. Ha úgy akarod pajszer, ha úgy, géppisztoly. Soha egy rossz szava nincs, csak megy amerre vezeted, és megoldja, amit kell. Jelenség ő, csak úgy, mint maga a Half Life. A második rész megjelenése A Játéktörténelmi Mérföldkő. Vegyük is sorra, miért. Kezdjük az alapokkal: a Source motor a korszak gépeit igencsak megizzasztotta, de a mai napig aktuális és vállalható maradt, ráadásul új lökést adott az első résznél még garázsprojekt-szerű Counter-Strike-nak és Day of Defeatnek, elhozta a Portalt, és megannyi más címet. A játékmenet mellett sem mehetünk el szó nélkül: a gravitációs fegyver az az ötlet, ami egyszerűsége okán bármelyik másik fejlesztőcsapatnak is eszébe juthatott volna, de a Valve volt az, aki ki is tudta használni a szunnyadó lehetőségeket. A készülékkel nemcsak a logikai feladványok megoldása válik szórakoztatóvá, de a harc is egészen új képet kap – mert mondjanak bármit is a begyöpösödött akciójáték-ellenes szülők és ügyvédek, virtuális vécécsészéket csapkodni virtuális fejekhez igenis szórakoztató dolog. Már ennyi is elég lenne az üdvösséghez, azonban ne felejtsük el a Steamet, a Valve online rendszerét sem. Igaz, hogy a boltként, chatként, központi oldalként is funkcionáló felület nem a Half Life 2 2004 végi megjelenésekor indult, de a mai világuralom nem alakulhatott volna ki a körszakállas tudós második nekirugaszkodása nélkül, a játékot ugyanis csak azután tudtuk elindítani, ha a neten regisztráltuk, és bár a több millió kérés közül volt pár, ami elakadt valahol, összességében elmondható, hogy a Steam levizsgázott. Azóta szinte minden jelentős kiadó terméke megvásárolható a rendszer segítségével, de ha minket kérdeztek, a legfontosabb az, hogy a Half Life 2 a gépetekre kerüljön. Feszültség, történet, akció, grafika, humor és a jó öreg Gordon a feszítővassal.



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

»fejlesztő: DICE »kiadó: EA
»megjelenés: 2009. november



»Ez a helikopter ezúttal nem síelni visz minket...

Megkapjuk a magunkét

Amikor az első rész megjelent, a PC-s társadalom nagy része felháborodott. Battlefield, amiből mi nem kapunk? Felháborító! Az EA kicsit át is gondolta a dolgot, és a rajongók nyomására itt a Bad Company 2.

írta» MIGUEL

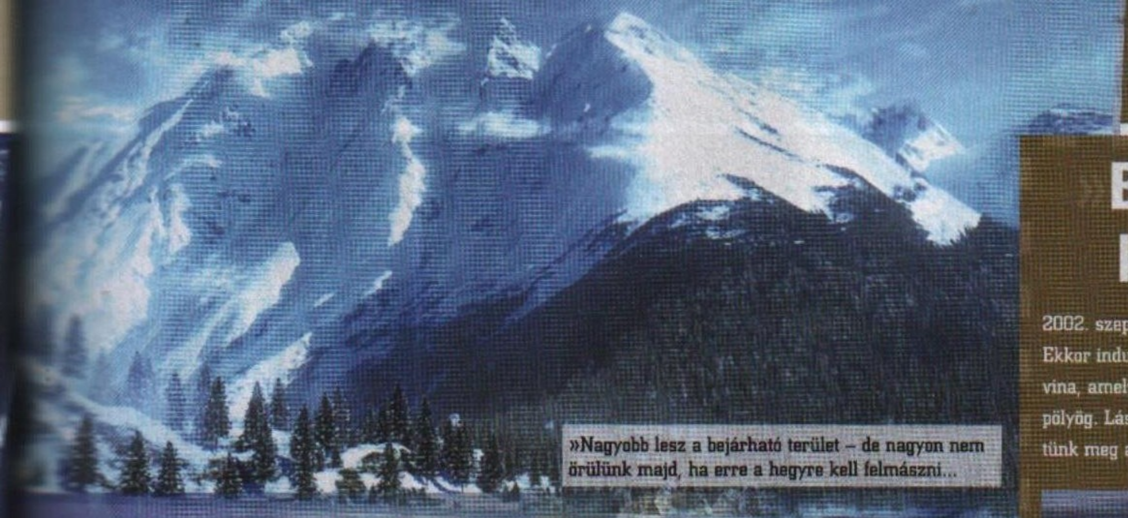
Az FPS-ek zsánere külső szemlélő számára talán egyszerű, hiszen mi kell egy jó lövöldözéshez? Grafika, ellenfelek, fegyverek – legalábbis akkor, ha nem akarunk a középszerűnél jobbat alkotni. Azok a fejlesztők, akik felismerték, hogy a fenti elgondolás egyenesen a stílus halálához vezet, szerencsére képesek kitörni a megszokásból, és ilyenkor valami félelmetes születik. Az ilyen áttöréseket, szokatlanból építkezőket több csoportba oszthatjuk – vannak, akik a technikában hisznek, van, akik szerint a történet viszi előre az ipar ezen szegmensét, és olyanok is akadnak, akik nem átallnak hozott anyagból dolgozni: egy kis szerepjáték ide, egy kis horror oda, máris kész a formabontó shooter. Persze mint mindig, most is van néhány srác, aki nem akarja túlbonyolítani a dolgot – szerintük mindenből kell egy kicsi, ahol meg luk marad, oda tömnek némi humort.

»Nagy harc lesz a Modern Warfare 2 és a Bad Company 2 között, az már most biztosnak látszik«

ROSSZ TÁRSASÁG

Az első rész érthetetlen okok miatt kimaradt a PC-sek nagyobbik részének, és mivel tudjuk, milyen büszke és konok csapat is az asztali gépesek népes tábora, így abban sem hihetünk, hogy olvasták a Guru értékelését az első nekifutásról. Röviden tehát a lényeg: a dátum a „közeli jövő", a politikai helyzet pedig az, hogy az USA és az oroszok között háború dúl. Ebben a konfliktusban harcol a Bad Company, a B század, a rossz társaság – négy katona, akiknek sikerült katonai keretek között is a legrosszabba belenyúlniuk. Ebbe az osztagba csak olyanok kerülnek, akik valami rossz fát tettek a tűzre, és a feladatuk nem más,

»Ilyenkor már késő a használati utasítás után nyúlkálni



»Nagyobb lesz a bejárható terület – de nagyon nem örülünk majd, ha erre a hegyre kell felmászni...

mint a lehető legrosszabb: lehetetlen küldetések, fejlesztés alatt álló fegyverek éles tesztje – és hogy a haláluk ezer másik, kevésbé balhés katona életét mentse meg adott esetben. Tevékenykedésünk jellemzően ellenséges egységekkel erősen pettyezett területen történik, támogatásunk általában a nullával egyenlő. A szakasz létszáma tehát négy: Preston Marlowe közlegény, aki amellett, hogy mi alakítjuk, arról híres, hogy elkötött egy helikoptert, majd leszállás közben kicsit leamortizálta valami magas rangú nagykutya limóját. Terrence Sweetwater közlegényt azért vezényelték át, mert vírust telepített a hadsereg hálózatába – amúgy jóravaló srác ő, érdeklődő és intelligens, csak kicsit túlbuzog benne a technikai eszközökkel kapcsolatos kíváncsiság. Elválaszthatatlan vitapartnere a szakaszban a piromániás Gerge Gordon Haggard, aki azért került a büntetőszázadba, mert szerinte vicces felrobbantani a tiszti vécét egy Claymore-aknával. Az egyetlen, aki önszántából kerül a csapatba, az a vezető, Samuel D. Redford. Kicsit talán eszement dolog a hadsereg kiugróan magas elhalálozási rátával kitűnő egységébe önként és dalolva belépni, de az őrmester így hamarabb szabadul az angyalbőrtől – az első rész kezdetén például pontosan egy napja van hátra a szolgálatból. Ezt az utolsó napot kavarja meg kicsit a Légionárius nevű bűnöző és néhány arannyal megrakott teherautó.

ACTA NON VERBA

Anélkül, hogy lelőnénk az első rész poénját, azért elmondjuk, hogy (a végén mindenki meghal, haha) a jellemzően mérsékelt égövi területen játszódó, de itt-ott a sivatagba is belekapó történet végén egy kocsinyi arany a jutalmunk, illetve most a lehetőség, hogy folytathatjuk. A második részről kapott, korántsem végleges információk alapján ugyanis a történet nem ér véget az első rész főellenfelének legyőzésével (főleg azért nem, mert a kis köpé a szemünk láttára menekült ki a lángoló roncsok közül), és ahogy látjuk, nem csak a sztori és a szereplők maradnak meg, de a többi védjegy is. Lesz tehát megint az élcelődő katonák beszólásaira és a helyzetkomikumra alapozó humor, a harci történésekhez aktívan alkalmazkodó épületek és tereptárgyak (magyarán porig rombolhatunk megint mindent), a modern fegyveres erők arzenáljában minden fegyver a kis pisztolytól a nagy ágyúig, no meg persze a szokásosnak mondható részletek: a történet, a grafika és az akció. Ez így összességében talán sokaknak úgy jön le, hogy a DICE elkészíti az első rész PC-s változatát, de igazán nem nyúl bele a kódba, de ez szerencsére nincs így – egyszerűen csak nem változtatnak egy jól bevált recept alapjain.

PC-S GYÖKEREK

Hogy biztosak legyünk a dolgunkban, egy interjú keretében a DICE egyik vezető dizájnerét, a dallamos nevű Patrick Bach-ot kérdeztük minden olyan részletről, amit nem őriznek hét lakat alatt. Igyekeztünk minden fontos elemre kitérni, így például arra is, hogy miért követ a cég egy mostanában szerencsére ismét divatossá váló trendet azzal, hogy a konzolkizárólagosságot élvező első epizód után a második részt Windowson játszható verzióban is elkészítik. „Ó, a válasz végtelenül egyszerű," nevet fel, „a helyzet az, hogy a [Battlefield] sorozat rajongói valószínűleg a vérünket vették volna, ha megint csak konzolon hozzuk ki minden idők egyik legjobb Battlefieldjét. Érdekes volt egyébként, hogy az első rész megjelenése előtt az emberek azt mondták, hogy a BC nem is lesz igazi Battlefield, hiszen konzolra készül – a megjelenés után még azzal volt tele a postaládánk, hogy valamit, ami ennyire jól hozza a sorozat alapjait, mindenképp meg kell csinálnunk PC-re is." Remek, a dolog tehát nem pletyka – viszont ez újabb kérdéseket vet fel mindenkiben. Vajon a konzolos irányítást hogy viszik át PC-re? Vajon a játékmenet és a mesterséges intelligencia a konzolos környezethez hangolt lesz, vagy PC-n az ellenfelek nem várják meg, míg az analóg kar lehetőségeihez mérten „villámgyorsan" rájuk fordulunk? Patrick szerencsére megnyugtat minket: a fejlesztés jelen pillanatban pont ennél a résznél tart, és igyekeznek minél jobban megoldani a két platform között fenn-

»Battlefield-kronológia«

2002. szeptemberében kezdődött minden. Ekkor indult el Battlefield névre keresztelt lavina, amely azóta is megállíthatatlanul hömpölyög. Lássuk, milyen változásokat figyelhetünk meg a három legfontosabb résznél!

Konkurenseihez képest az első részben a legnagyobb újdonságot a vezethető járművek megjelenése és a hatalmas bejárható játéktér jelentette. Az első Battlefieldben lövöldözhettünk tankokból, terepjárókból; jó reflexszel megáldott játékosok pedig repülőgépekből, illetve hajóágyúkkal is szórhattuk az áldást a szárazföldön lévőkre.

A második rész a modern hadszíntérre vitte a háborút, ahol legfontosabb újdonságként megjelent a szakaszrendszer, aminek lényege az volt, hogy ott születtünk újra, ahol szakaszvezetőnk éppen volt. Emellett parancsnokként is tevékenykedhettünk, irányítva az alattunk szolgáló szakaszokat, valamint tüzérséggel támogatva őket.

Következett a jövő, a Battlefield 2142 ahol modern lebegő tankok és lépegető robotok vették át a helyét a kor harci vívmányainak. A legnagyobb újdonságot a Titan játékmód jelentette, amelyben egy magasan lebegő erődöt kell rakétákkal meggyengíteni, majd csapatostul megrohamozni és felrobbantani az atomreaktorát.

ROMBOLHATÓ TEREPTÁRGYAK A DICE SZERINT

EGYES JÁTÉKOKBAN EZ A MAXIMUM...

... DE ITT ELÉG EGYETLEN PONTOS TALÁLAT...

... EGY BIZTOSNAK TŰNŐ FEDEZÉK TÖKÉLETES ELTÜNTETÉSÉHEZ!

álló, általuk is jól ismert problémát. „Igen, valóban fontos különbségről beszélünk, hiszen a konzolos változatnál még a legjobbaknak is időt kell hagynunk, és ezt máshogy nem érhetjük el, csak ha lassítunk a gépi ellenfeleken. A PC-s játékokban erre nincs szükség, így természetesen ott ezt nem programozzuk le, vagyis nem kell attól félni, hogy buta katonákkal kell majd megküzdeni. Szerencsére a többi, konzolra fejlesztő csapattal szemben nekünk van egy hatalmas előnyünk: az eddigi, PC-s Battlefield-epizódok elkészítése nyomán rengeteg tapasztalatunk van a mesterséges intelligencia, a mozgás és az irányítás finomhangolása terén. A játék PC-n készül, a port a PC-s változatból készül majd el Xboxra." Konzolos hátrány, PC-s előny? Rögtön rá is kérdeztünk, hogy is áll a keresztplatformos multiplayer, de a DICE embere gyorsan lehűti a lelkesedésünket. „Sajnos a dolog jelen pillanatban nem megoldható. Nem rajtunk múlt, sokkal inkább a Microsofton – egyszerűen nem engedhetjük össze a különböző platformok játékosait, még akkor sem, ha ez a két platform történetesen az Xbox 360 és a PC."

AKIT A FAGY MEGCSÍP

Grafikai szempontból már az első rész is minimum ínycsiklandozó, azonban a második epizódból látott részletek alapján még ezt is tudják fokozni. „A motor továbbra is a Frostbite, de továbbfejlesztettük, ahol csak lehetett. Sokkal részletesebb képet tudunk megjeleníteni, sokkal nagyobb lesz a bejárható és a belátható terület mérete, igyekeztük az egyes modelleket, épületeket és tereptárgyakat is megdolgozni kicsit, így a végeredmény stílusában hasonló marad az első részben látottakhoz, azonban ha valaki leül játszani, már az első percben felfedezi az újdonságokat." Ami nekünk újdonság volt, az a havas táj – meglehetősen éles váltás az első rész erdős, néhol sivatagos világához lépest. Mivel a történet valószínűleg továbbra is az előzményben megismert Légionárius körül folyik majd, és minden bizonnyal az orosz-amerikai háború sem ér véget, a helyszín annyira mégsem furcsa – ha tippelnünk kéne, Oroszországban járunk épp. A szereplők fizimiskája sokat nem változott, Haggard növesztett egy csábos George Clooney-szakállt, de amúgy első blikkre minden a régi. A táj egyszerűen gyönyörű, ahogy a távcsővel vizslatjuk az ellenség tevékenykedését, két dolog tűnik fel: egyrészt hogy végre van távcsövünk, másrészt hogy a mozgás tényleg folytonosabb. Jön egy kis akció: az őrmester leszúrja az őrt, mi kicsit közelebb lopódzunk, lézerrel megfestjük a tankot – pár pillanaton belül jön is a légicsapás: a páncélossal nem lesz gond többet, az tuti, de talán kicsit túlbiztosítottuk magunkat... A robbanás ereje szó szerint a földig rombolja a jármű közelében lévő épületeket, sőt, az eldőlő antenna a még állva maradt falszakaszokat is magával rántja a pusztulásba. „Igen, egy kicsit a rombolhatóságon is javítottunk", jegyzi meg Patrick vigyorogva. „Az első részben 92 %-ban pusztíthattad el a tereptárgyakat, de most ennél

»Az alapok maradtak, az extrák tetszetősek – jöhet...«

»„Elvitte a Szerjózsa a tankot, benne volt a kombináltfogó..."

AMI AZ ELSŐ RÉSZBŐL VISSZATÉRHET...

Mivel a mikrofonvégre kapott DICE-os producer a konkrétumoknál csak sokat sejtetően hümmögött, összeszedtük, mi az a három dolog az első rész kulcsmomentumai közül, amik visszatérésében annyira biztosak vagyunk, hogy Chris bal kezének minden ujját kockára mernénk tenni.

»ARANY

Az egyik legfontosabb anyag az univerzumban, főleg ha minden hájjal megkent amerikai katonák vagyunk. Az első részben a fejlesztők minden pályán eldugtak pár ládányit, így több mint valószínű, hogy most is jut belőle néhány rúd a szakasznak.

»GYŰJTHETŐ FEGYVEREK

Az előző epizódban 35 speciális fegyvert és fegyverváltozatot gyűjthettünk össze. Ezek egy része remek szerkezet volt, amire megérte lecserélni az alapfelszerelésünket, azonban akadt pár vitrinbe való festői kacat is. A lényeg, hogy kedvenc DVD-szerkesztőnk kisujjába fogadunk: ezt az elemet visszakapjuk majd.

»RÖGZÍTETT LŐÁLLÁSOK

A golyószórókat és egyéb nehézfegyverzetet akár a Battlefield-sorozat védjegyének is tekinthetjük, így nem kockáztatunk sokat, ha azt mondjuk: a BC 2-ben is szórhatjuk majd a halált homokzsákok védélmébe telepített géppuskából. Ha máshol nem, a multiban biztos...

»AZ OK: KAPITALIZMUS«

Furcsa, de egyben örömteli is volt hallani azt a hozzáállást, amit a DICE a PC-s változattal kapcsolatban képvisel. Ahogy az a cikkben is olvasható, a csapat az első pillanattól kezdve szem előtt tartja az asztali gépes közönséget, sőt elmondásuk szerint nem portot kapunk, hanem a PC-s változat eleve PC-n készül. A másik információ, ami boldog mosolyt csalt az arcunkra az volt, hogy a játék tartalmáért felelős munkások aktív figyelemmel kísérik a Battlefield-közösség ötleteit és kívánságait, így jó eséllyel a BC2 minden szempontból megfelel majd a rajongók igényeinek. Mondhatnánk, hogy a cég viselkedése példamutató kellene, hogy legyen, azonban gondoljunk csak bele, miről is van szó. A DICE fejleszt egy játékot, aminek szavatosságát a netes multi adja – márpedig a nyugodt online játékhoz az eredeti program kell. Arra kérdésre tehát, hogy miért is kapja meg a PC-s társadalom is a játékot, akár azt a választ is adhatnánk, hogy „mert aki játszani akar majd, az meg fogja venni".

»M249 SAW és lézeres célmegjelölés – lesz itt humor, ha mi mondjuk!

is több lehetőség lesz – többé például nem marad meg az épületek váza, sőt az egyes elemek egymásra is hatnak, ahogy azt az antenna eldőlésénél is láthattátok. A lerombolt épületek nem csak simán összeomlanak: persze a por és a füst megmarad, de ez-az meg is gyullad, ahogy az egy igazi robbanásnál is megtörténik."

ÚJ JÁRMŰVEK – KIT ÉRDEKEL?

Megyünk tovább, felpattanunk egy teherautó platójára és csapatunk ezerrel, minden tudományunkra szükségünk van, ha ki akarjuk lőni a minket követő… Hé, az ott egy quad! „Igen, lesznek új járművek, például a quad, de igazából nem az a fontos, hogy lesz egy halom új gép, kütyü meg fegyver, hanem az, hogy igyekszünk ezeket az eddigieknél is jobban egymásnak ereszteni. Részleteket egyelőre nem mondhatok, de a lényeg az, hogy ne csak a poén kedvéért rakjunk be egy-egy új tankot (vagy golfautót, mint a BC 1-ben), hanem ami bekerül, azzal értéket adjunk hozzá." Am azt illeti a demópálya nem szűkölködik akcióban, a mögénk faroló két ATV-t egy 40 mm-s gránáttal sikerül jobb belátásra bírni (ami erős eufemizmus arra, hogy a szakadékba robbantjuk őket). A mókának még nincs vége – egy golyószóróval megtámogatott nyolckerekű páncélkocsi kerül a hátunkba, de ez is csak azért, hogy miután lerázzuk (na jó, igazából egy eltévedt gránát lökéshulláma nekikormányozza egy fának), egy helikopter szegődjön mellénk társnak. Az biztos, hogy nem fogunk unatkozni, de vajon van-e valami konkrétum a sztorival kapcsolatban – például mi lesz az első rész taktikai összekötőjével, a játékban csak szexis hangként megjelenő Mike-One-Juliettel, vagy ahogy a szakasz hívja, Miss Júliussal? „Sajnos ez megint olyan dolog, amin még alakítgatunk, így nem mondhatok semmi biztosat, de az eredeti hangulatot akarjuk megőrizni, tehát a komoly harcban azért becsúszik majd egy-egy ütős poén."

NO COMMENT

Az alcím sajnos nem véletlen – a fejlesztés jelenleg még nagyon az első lépéseknél jár, így Patrick jóval többször tárta szét a kezét válasz helyett, mint azt szerettük volna. Ettől függetlenül azért van pár olyan információnk, amit se nem erősítettek meg, se nem cáfoltak. Az első rész legnagyobb baja például a négy fős kooperatív játékmód hiánya volt – nagy eséllyel ezt most megkapjuk. Az új járművekről már beszéltünk – reményeink szerint most már nem csak helikoptert, de akár repülőt is vezethetünk majd, hiszen mi másra lenne jó a nagyobb bejárható terület? A multiplayer szakaszrendszere az elérhető alcélokkal és a ranglétra magasabb fokain kiváltható fegyverekkel valószínűleg megmarad, és minden bizonnyal lesznek új játékmódok is – de hogy ezek miben hoznak újat, egyelőre még nem tudni. Összességében tehát örülhetünk, hiszen a Bad Company-t már eredetileg, az első résznél is meg kellett volna kapnunk – de fogjuk fel úgy, hogy az első nekifutás jutott a konzolosoknak, a PC-seknek a tökéletesített változat jár. Ha így nézzük, abszolút nem nagy ár ez a kis várakozás...

»Az egyetlen helyzet, amikor nem örülünk az új járműnek...

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009 ŐSZ
KÉSZÜLTSÉG»	»40%

www.pcguru.hu 1559

»A Battlefield visszatér oda, ahonnan el sem szabadott volna szakadnia – tökös magányos küldetések és forró multiplayer, mindez gyönyörű körítéssel és némi fekete humorral: ez a biztos siker receptje a DICE szerint.

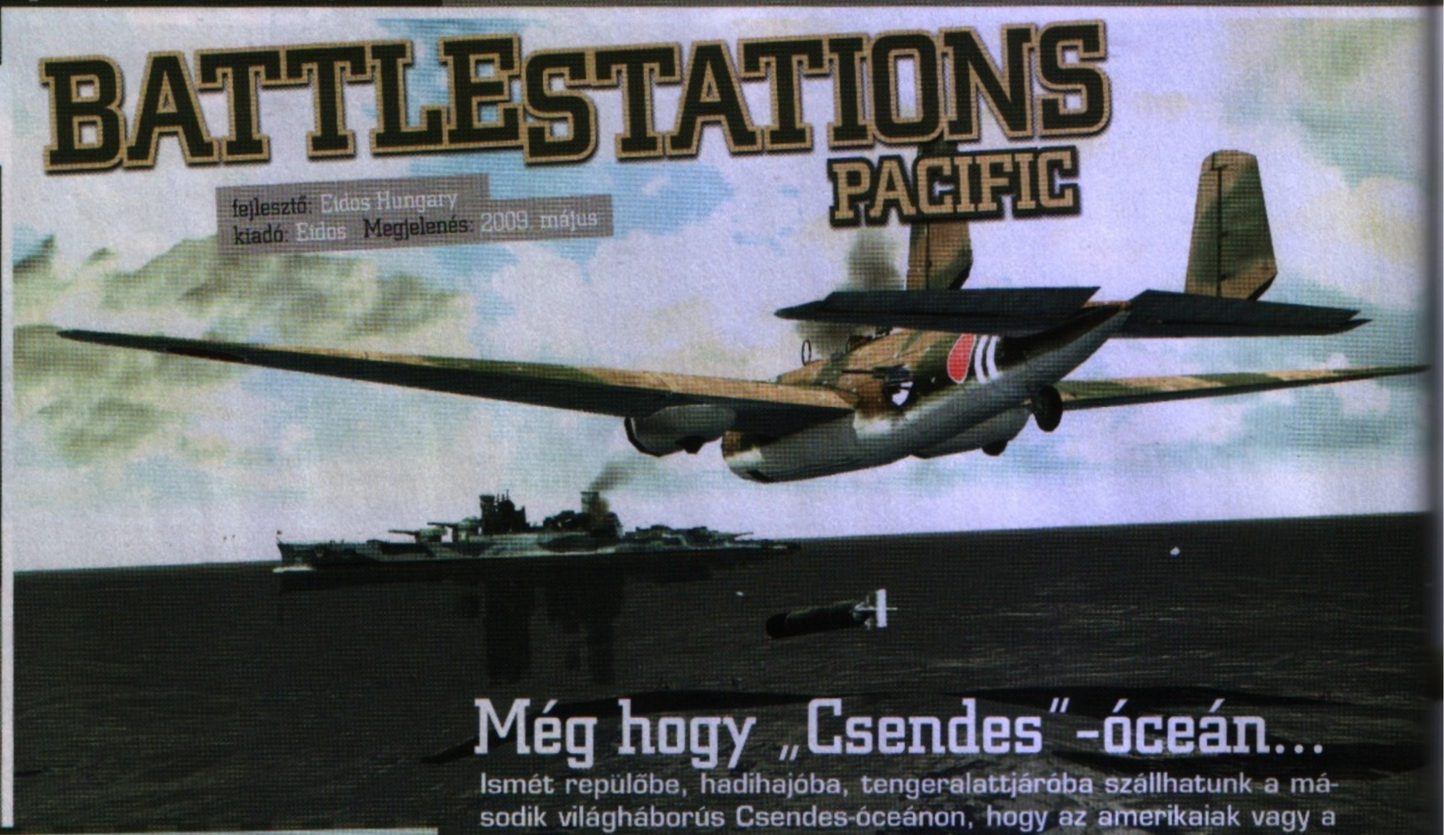
»MIGUEL

PRO »Humoros, intelligens FPS, aminek nincs gyenge pontja

KONTRA »A megjelenésig kénytelenek vagyunk beérni az első résszel

BATTLESTATIONS PACIFIC

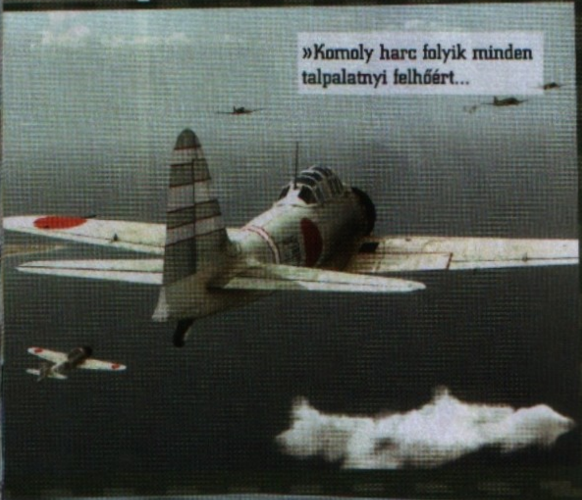
fejlesztő: Eidos Hungary
kiadó: Eidos Megjelenés: 2009. május



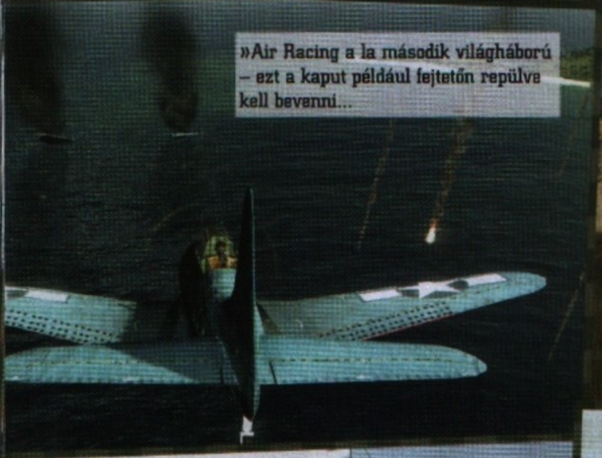
Még hogy „Csendes"-óceán...

Ismét repülőbe, hadihajóba, tengeralattjáróba szállhatunk a második világháborús Csendes-óceánon, hogy az amerikaiak vagy a japánok oldalán verjük vissza az ellenséget! Az Eidos Hungary által fejlesztett Battlestations: Pacificet saját szemünkkel láttuk a magyar fejlesztőcég főhadiszállásán.

írta» BADSECTOR



»Komoly harc folyik minden talpalatnyi felhőért...



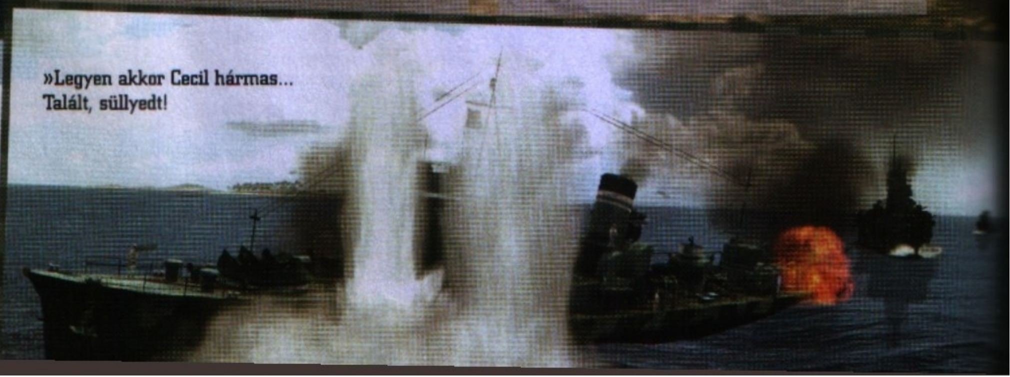
»Air Racing a la második világháború – ezt a kaput például fejtetőn repülve kell bevenni...

Az Eidos Hungary-ról sokféle pletykát hallottunk: megszűntek, vagy megszűnés előtt állnak, vegetálnak, eladta őket a csőd szélén álló Eidos Dél-Afrikába rabszolgának, hogy csökkentse a költségeket és ezekhez hasonló okosságokat. A nagy igazság azonban az, hogy a cég köszöni, jól van, és a gazdasági válság, illetve az anyacég problémái ellenére (melyek egyébként éppen most oldódtak meg: friss hír, hogy végre felvásárolta őket a Square) is folytatják munkájukat. Ez a munka pedig nem más, mint a Battlestations: Pacific, a Midway következő része.

RATATA!!! PLACCS! NYIÚÚÚÚ! PINGG!

Elnézést a hangutánzó szavak tömkelegéért, nem csavarodtam be, pusztán ezekkel tudnám leginkább jellemezni a Battlastations: Pacific-et azok számára, akik még nem hallottak a Midway-ről sem. Csakúgy, mint az előző részben, a lényeg most sem változott: egy élő, lélegző virtuális csendes-óceáni hadszíntéren járunk, ahol a hadmozdulatok során bármelyik járműbe bármikor beszállhatunk, illetve mi alakítjuk az egységeket irányító parancsnokot is. Ez egy konkrét küldetésre lebontva azt jelenti, hogy bármikor átszállhatunk például egy vadászgépbe, hogy saját kezűleg szedjük le a bombázók mellől a rátámadó ellenséges vadászokat, aztán egyetlen gombnyomással átugorhatunk a bombázóba, hogy mi magunk szórjuk rá a japánokra, vagy az amerikaiakra a szeretetcsomagot. A vadászrajok között is átkapcsolhatunk, tehát ha mondjuk az egyikükkel leszedtek volna a levegőből, akkor a füstölő és dugóhúzóként alászálló roncsból gyorsan beszállhatunk a másik gépbe, hogy mi hajtsuk végre a küldetést. Magyarán szólva egy totális háborús szimuláció részesei vagyunk, ahol nem csak a parancsokat osztjuk ki, hanem minden egyes háborús járművet mi magunk irányíthatunk is. Ez volt a Midway lényege és

»Ha unod is a magyar RTS-eket, ezt a játékot ki kell próbálnod! (Legalább a japán hadjáratot.) «



»Legyen akkor Cecil hármas... Talált, süllyedt!

»OHKA, AZ ÉLŐ RAKÉTA«

A japánok elképesztő fanatizmusát nemcsak a kamikáze repülők jelentették, amelyekkel a pilóták „önfeláldozó módon" saját maguk repültek bele az ellenséges hadihajókba, hanem az Ohka is, egy rakétameghajtású minirepülő, amelyet szintén egy elszánt (vagy inkább fanatikus) emberi pilóta irányított. Az orrba egy iszonyatos erejű bombát szereltek, és miután elindították a hordozórepülőről a gyilkos gépet, az önfeláldozó pilótának az volt a dolga, hogy nekivezesse azt az ellenséges hajónak. Mivel az Ohka 600 mérföld/órás sebességgel hasított, ezért az amerikaiaknak rendkívül nehéz volt eltalálni, amikor pedig becsapódott a hajótestbe, iszonyatos károkat okozott, gyakran egy ilyen is elég volt, hogy egy nagyobb hadihajót harcképtelenné tegyen, vagy akár el is elsüllyesszen. Az Ohka a játékban is szerepel és a szingli, illetve a többjátékos módban egyaránt irányíthatjuk majd ezt az öngyilkos járművet – nincs is annál jobb, mint bepattanni egy ilyen járgány volánja mögé!

»Hatalmas forgalom, ideges sofőrök – nem csoda, hogy annyi a baleset

ez a játékelem (azt kell mondjam, szerencsére) most sem változott.

SZEBB, JOBB, NAGYOBB!

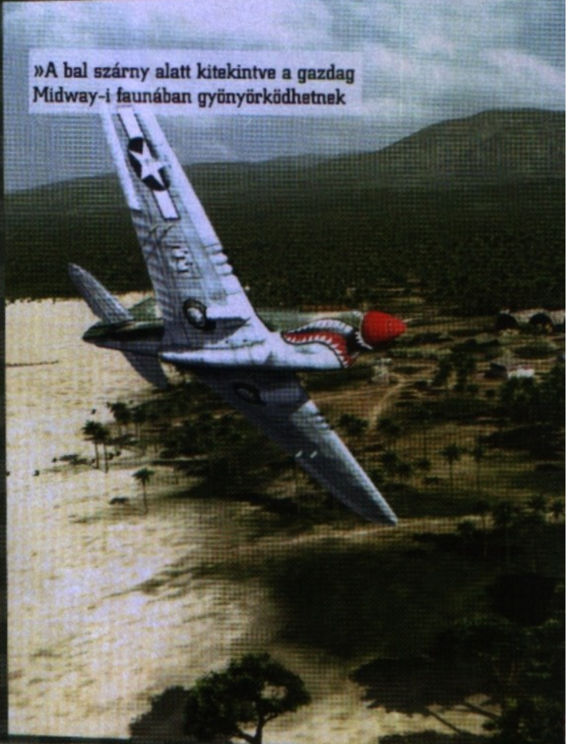
Elismerem, ez olyan marketing bullshitnek hangzik, de tényleg ebben más a Battlestations: Pacific a Midway-hez képest, ugyanis az alapokhoz hasonlóan a hadszíntér sem változott. Míg az előző részt kissé talán összecsapottnak érezhettük – legalábbis ami a hadjáratot vagy például a játékegyensúlyt illeti – addig a Pacific-ben ezeket a hibákat szerencsére nagymértékben orvosolták, így sokkal polírozottabb, gördülékenyebb a játék – ezt rögtön éreztem az Eidos Hungary bemutatóján, és akkor is, amikor saját magam ültem le egy gép elé, hogy kipróbálhassam a Pacific-et.

KEEP WALKING (AWAY...) WALKER!

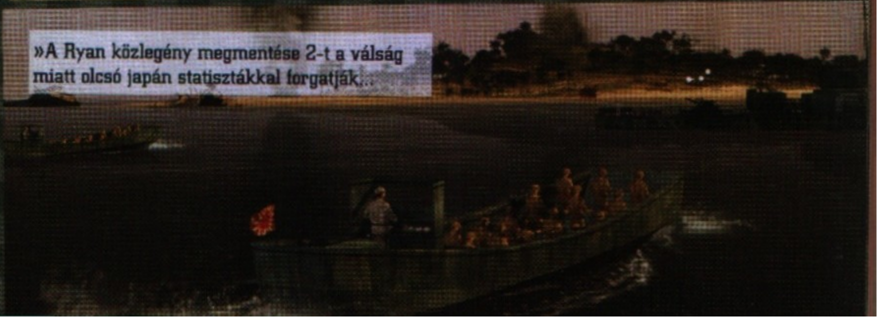
A bemutatón a fejlesztők először is a hadjárat sajátosságait ecsetelték. A legfontosabb újdonság – amely egyébként személy szerint igazán feldobott – hogy végre-valahára a felkelő nap országának fanatikus gyermekeit is irányíthatjuk a háború vérzivataros eseményeiben, magyarán lesz külön japán hadjárat is az amerikai mellett. Ez bizony borzasztóan hiányzott a Midway-ből és különösen örültem neki. Ennek fejében viszont összefüggő hagyományos sztori többé nem köti össze a játékot, tehát John Walker kalandjaiba és katonai karrierjébe már nem nyerhetünk bepillantást, amit viszont nem nagyon sajnáltam, mert annyira idegesítően antipatikus volt számomra a Midway amerikai hős parancsnoka. Itt most „csak" archív filmeket tartalmazó átvezetők lesznek, ezért viszont bőségesen kárpótol az, hogy ezek rendkívül hangulatosak, és sokkal jobban átadják a kor és a hely háborús eseményeinek élményszerűségét. A készítők emellett igyekeztek a küldetéseket változatossá varázsolni és kevesebb frusztrációt okozni felesleges és unalmas játékelemekkel. Amikor például egy repülővel bombázunk, akkor nem kell újra és újra visszatérni az anyahajóra, hogy feltöltsük bombákkal a gépmadarunkat. A küldetések emellett sokkal gördülékenyebbek és a sokkal jobban átláthatóak, a teljesen háromdimenziós taktikai térképnek köszönhetően játszi könnyedséggel küldhetjük rá bármelyik egységünket egy adott célpontra. Ezt jómagam is tapasztaltam, amikor a gép elé ültem: néhány gombnyomás és a bombázóimat már rá is küldtem a célpontra, majd a térképből kilépve saját magam is a célpont megsemmisítéséhez foghattam.

PUSZTÍTSD EL ŐKET... MIND EGY SZÁLIG!

Persze sokatokban felmerülhet a kérdés, hogy mégis minek támadjunk személyesen az ellenségre, amikor az egységeinket nemes egyszerűséggel ráküldhetjük? Ezt meg is kérdeztem a készítőktől, akik fontosnak tartották kihangsúlyozni, hogy azért társaink mesterséges intelligenciája (szándékosan) korlátolt, amikor konkrét feladatok teljesítéséről van szó, illetve sokkal kevésbé ügyesek, így minden alkalommal a mi közbeavatkozásunkra van szükség, ha biztosan hadi sikert akarunk elérni. „Ha valamit biztosan jól akarsz csinálni, akkor csináld magad!" – tartja a mondás és ez most is maximálisan igaz. Másrészről ez a játék a stratégiai rész mellett inkább akció, mint szimulá-



»A bal szárny alatt kitekintve a gazdag Midway-i faunában gyönyörködhetnek



»A Ryan közlegény megmentése 2-t a válság miatt olcsó japán statisztákkal forgatják...

ció. A könnyű és élvezetes irányítás kidolgozásának a készítők nagy figyelmet szenteltek és ez érződik minden egyes vadászgép, bombázó, vagy hadihajó irányításán, vagy az ellenség támadásán is. Ez nyilván azt is jelenti, hogy a Pacific nem a realizmust helyezte előtérbe, legfeljebb csak a járművek fizikájánál, illetve a túlzottan irreális eseményeknél változtattak a Midway-hez képest. Szalacsi Botond lead designer például megemlítette, hogy egy második világháborús hadihajó akár 45 kilométerre is el tud lőni, viszont a játéktér össze volt húzva, amely most némileg megnövekedett. A Pacific tehát egyszerre lesz könnyebben kezelhető és irányítható a fejlesztők szerint, ugyanakkor a járművek viselkedése realisztikusabbá válik, illetve a harci szituációk életszerűbbek lesznek. A Midway-ben például pokoli nehéz volt a bombázókkal hadihajók ellen érvényesülni, mert könnyedén leszedték őket a levegőből, az ottani koncepció ugyanis az volt, hogy inkább a fedélzeten lövöldözést könnyítsék meg, hogy egy kicsit „Incoming"-hangulata legyen ennek a résznek, itt viszont sokkal több találatot kell egy repülőnek elszenvednie, mielőtt füstölgő roncsként a vízbe aláhullana.

TISZTA HAWAII!

A készítők persze a grafikán is sokat javítottak, ez már az első pillanatban látszott. A legfontosabb változás a vizet érte, amely tényleg sokkal szebb: a hullámzó tenger sekélyebb, átlátszó vizében láthatjuk a víz alatti életet, illetve a feljebb lopakodó tengeralattjárókat is, aminek mondjuk ők annyira nem örülnek, mi viszont igen, amikor éppen ránk vadásznak. A külső földterületeken, a szigetek felszínén végre van vegetáció is, méghozzá olyan pálmafákat és másféle növényzetet is láthatunk, amely erre az egzotikus helyre jellemző. Emellett a harci járműveket is alaposan átpofozták: sokkal részletesebbek, jobban kidolgozottabbak, mint az első részben. Jópofa újdonság, hogy a két kezünkkel festhetünk pin-up girlöket a repülők oldalára, amely akkoriban óriási divat volt a laza amerikaiaknál. Ugyanezt megtehetjük a japán gépeknél is, csak itt az országukra jellemző ábrákat vihetünk fel az égi madarakra. Mondjuk utóbbi történelmileg nem nagyon igaz, ám a készítők szándékosan rakták be ennek lehetőségét, mert a lényeg egyértelműen a szórakoztatáson nyugszik és nem maximális korhűséghez való görcsös ragaszkodáson.

»Ne reménykedjetek, az interjú lényege nem a képernyőn lévő csaj...

Interjú

A bemutató és saját harci akcióim után leültem beszélgetni kicsit Szalacsi Botonddal, a játék lead designerével, hogy a játék fejlesztését érintő kérdésekkel zaklassam.

Mióta folyik a játék fejlesztése?

Már 2007 óta dolgozunk gőzerővel a Pacific-on.

Ejha, az jó sok idő! Hogyhogy mégis oly keveset hallottunk erről a játékról?

Lehet, hogy Európában, illetve itthon kisebb figyelmet kapott a játék, de a külföldi sajtó rajta tartja a szemét, és a tavalyi évben már rengeteg cikk, preview jelent meg a játékról, külföldi, főként angol és amerikai újságokban, weboldalakon – hiszen az előző rész is főleg ezeken a területeken volt sikeres. Természetesen mostanában már indul be a marketinggépezet, és mindenki egyre többet fog hallani a Pacificról...

Bevallom őszintén, hogy amikor meghallottam, hogy ismét a csendes-óceáni hadműveletekről szól majd a játék, kicsit meglepődtem... Hogyhogy ismét ezt a hadszínteret választottátok? Egy folytatástól inkább újat várna el az ember...

Úgy éreztük, hogy a Midwayben még mindig rengeteg kiaknázatlan lehetőség maradt, leginkább azért, mert csak az USA-val lehetett végigjátszani a hadjáratot, illetve azért is, mert ebből a háborúból nagyon rövid időszakot dolgozott csak fel a játék, mi pedig a japán oldalt is be szerettük volna mutatni.

A rajongók is támogattak ebben benneteket?

Igen, a rajongók is úgy gondolták, hogy sokat ki

TAPASZTALATOK ELSŐ KÉZBŐL

Én is kipróbálhattam a játékot és az élményeim határozottan kellemesek voltak. A küldetések jól kidolgozottak, rendkívül izgalmasak és igazán változatosak. Az egyikben például egy japánok által birtokolt szigeten kellett lebombázni több, célpontként megadott kikötőt is, amelyeket géppuskafészkek védtek. A bombázást úgy kellett végrehajtani, hogy egyetlen gombnyomással bekapcsoltuk a géptörzs alá és (jócskán) elé lekerülő célkeresztet, amelyet a célpontok felé kellett irányítani. Amikor ez pontosan ráterült a kis faték olmányokra, akkor kellett kiereszteni a bombákat, miközben a légvédelem gyilkos tüzében azon kellett imádkoznunk, hogy ne szedjék le a levegőből bombázónkat, mielőtt a célunkhoz nem érünk. Persze ez gyakran megtörtént velem, de szerencsére minden elhullott gép után gyorsan át tudtam kapcsolni egy másikba, így folytathattam a támadást, illetve a főtérképen vezényeltem csatába társaimat. Egy másik misszió során pedig a hadihajómra támadó japán öngyilkos kamikáze repülőket kellett megsemmisítenem a hajóágyú mögött állva, mielőtt azok célba értek volna. Persze nem maradt el japánok bosszúja sem: egy másik küldetésben a felkelő nap országának oldalára állva kellett mélységi bombákat eresztenem egy tengeralattjáróra.

A LEGFURCSÁBB KATEGÓRIA: A BEÜLŐS STRATÉGIÁK

A BS Pacific egy fontos dologgal emelkedik ki a tucat-RTS-ek versenyéből (már azon túl, hogy egyáltalán nem tucat-RTS), mégpedig azzal, hogy nem elég csak egérkattintásokkal a halálba küldeni az egységeket, magunk is be kell üljünk a járművekbe.

»DUNGEON KEEPER

A legismertebb beülős stratégia, csak itt nem járművek, hanem szörnyek fölött vehetjük át az irányítást. Ha hozzávesszük, hogy a cél a durva gonoszkodás, akkor nincs mentség azoknak, akik eddig valamiért nem játszottak vele...

»TASK FORCE 1942

Ez a játék már picit régebbi, elég, ha annyit mondok, hogy a gépigény meghatározása egyetlen szó: 386. A Csendes-óceán, a II. világháború és a hajók itt is megvannak (a Guadalcanalnál lejátszott japán-amcsi meccs kifejezetten jól sikerült benne), ráadásul az ágyúk irányzása és elsütése is a mi dolgunk.

»WAR FRONT: TURNING POINT

A beülős RTS amúgy szintén magyar specialitás, a Digital Reality 2007-es játékában szintén FPS-nézetből élvezhettük a háború borzalmait, és a készítők külön figyelmeztették a játékost, hogy „ne feledkezzen meg a nagyobb összefüggésekről", magyarán a stratégiáról...

»Ők itt fejlesztők – onnan lehet tudni, hogy rendetlenség van az asztalukon

»A kép címe: Csendélet hajóval és repülőgéppel

lehetne még hozni ebből a korszakból, így indokolt volt a folytatás, illetve részben az ő kérésükre raktunk bele rengeteg olyan elemet is, mint például az említett japán hadjárat, vagy a sztori helyetti történelmi átvezetők, ugyanis a legtöbben nem kedvelték talán John Walkert, az előző rész főszereplőjét. De azért meg lehet meg találni Walkert a játékban...

Milyen lényegesebb változások érték a játék grafikáját az előző részhez képest?

Nagyon sok mindent feljavítottunk. Minden egység kidolgozottabb és teljesen összetörhető, legyen szó akár a hadihajókról vagy a repülőkről. Most már van pilótafülke-nézet is, amely a Midwayben nem volt. Ez nemcsak remek élmény a játékosnak, de rá is nagyíthatunk így a célpontra. Emellett vegetációt is helyeztünk a szigetekre, és persze meg kell még említenem a tökéletesen realisztikus, átlátszó vizet is, amelyen nagyon sokat dolgoztak a grafikusaink.

Milyen újabb kutatásokat végeztetek el, hogy a történelmi hűség még tökéletesebb legyen?

Alaposan utánanéztünk például a japánok háborús motivációinak, hogy a japán hadjárat végeredményei sokkal reálisabbak és hihetőbbek legyenek. A japán birodalom például ennél a térségnél csak katonai uralmat szeretett volna elérni, és nem voltak olyan irreálisan nagyravágyó világuralmi terveik, hogy majd elfoglalják az USA-t. A japán hadjárat kimenetele (amely persze a fantázia szüleménye, hisz mint a történelemkönyvekből tudjuk, veszítettek) éppen ezért valós terveken alapul, bár ez a valóságban az USA hadiipari termelése miatt egyáltalában nem lett volna elképzelhető. Ezen túlmenően a járművekhez az internet mellett egy brit hadászati múzeum segítségét is kértük, és ők szívesen vettek részt a munkában: eredeti, lepecsételt tervrajzokat küldtek át nekünk a munkánkhoz!«

Mivel mozgó célpontról volt szó, ezért a hajó elé kellett céloznom, hogy pontosan az orrát találjam el. Természetesen az amerikaiak sem voltak restek, amikor a másik oldalon állva próbáltam őket megsemmisíteni, és örültem, ha egyáltalán kiereszthettem a szeretetcsomagomat: az süvítve indult el, hogy telibe trafálja a víz alatt lopakodó tengeralattjáró orrát.

KELLEMES BENYOMÁSOK

Nekem személy szerint nagyon bejött a Pacific-bemutató, illetve saját harci akcióim alapján, amelyeket az amerikai elnök, illetve a dicsőséges japán császár parancsaira hajtottam végre. A Pacific szebbnek, polírozottabbnak és hangulatosabbnak tűnik, mint elődje, amelyet őszintén szólva picit csalódásként könyveltem el annak idején – a most készülő változattal viszont más a helyzet. Személy szerint már alig várom, hogy májusban, a játék megjelenésekor saját magam is a Csendes-óceán vérrel és roncsokkal kevert vizei fölé kerüljek, hogy saját magam éljem át mindkét oldalról, milyen is lehetett a „gyalázat napja" után itt harcolni...«

»Ha jól megnézitek, a nagy hajó orrában ott áll Leo és Kate!

MŰFAJ»	»RTS/SZIM.
MEGJELENÉS»	»2009. 05
KÉSZÜLTSÉG»	»98%

www.pcguru.hu/1379

»A Midwayt kissé untam, de ezt a játékot most tényleg nagyon várom: a polírozottabb játékmenet és a remek újdonságok mellett végre a japánokkal is megbüntethetem az öntelt amerikaiakat! Vakarimaszuka?!

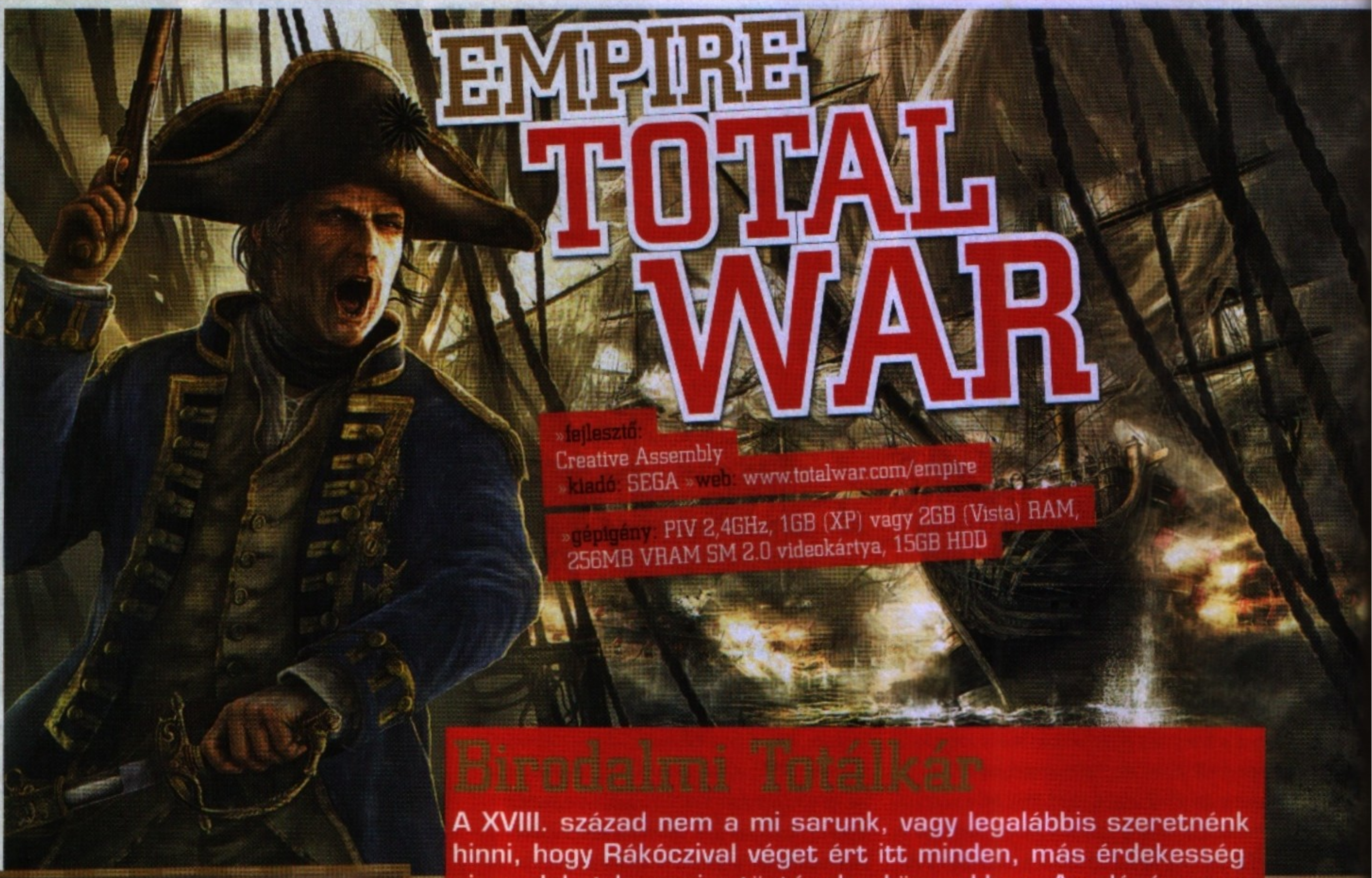
»BADSECTOR

PRO

»Élő hadszíntér, használható járművek, és a japán oldal lehetősége a hadjáratban

KONTRA

»Vajon mennyire lesznek változatosak a küldetések a végső verzióban?



EMPIRE TOTAL WAR

»fejlesztő: Creative Assembly »kiadó: SEGA »web: www.totalwar.com/empire

»gépigény: PIV 2,4GHz, 1GB (XP) vagy 2GB (Vista) RAM, 256MB VRAM SM 2.0 videokártya, 15GB HDD

Birodalmi Totálkár

A XVIII. század nem a mi sarunk, vagy legalábbis szeretnénk hinni, hogy Rákóczival véget ért itt minden, más érdekesség nincs, lehet lapozni a történelemkönyvekben. A valóság azonban az, hogy Chruchill nem véletlenül nevezte könyvében a Hétéves háborút (1756-1763) az első világháborúnak, hisz egész Európában, és a világ legeldugottabb gyarmatain is lángolt minden. Total War folytatásoknál pedig ezt úgy hívjuk, JÓ KEZDET...

írta» TIKA

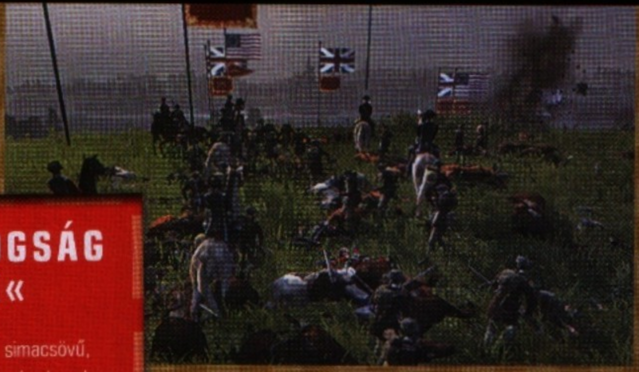
»Létezik, hogy ezek a derék franciák most hullákból fognak sátrat verni...?

A Total War mizéria 2000-ben indult a Shogunnal, amely a feudális Japán legvéresebb korszakát, a Shengoku Jidai-t mutatta be. Ekkorra a Creative Assembly, amely a brit szoftveripar veteránjaként volt elkönyvelve (1987-ben alapították), az EA Sports berkein belül már számos jó (krikett, rögbi) alkotást jegyzett, de az igazi áttörést mégis a Total War, és annak merőben egyedi játékrendszere jelentette. A japán hadurak seregeit, kémeit és orgyilkosait táblás rendszerben tologathattunk a szigetországot modellező térképen, és a felület alatt ott lapult egy könnyen emészthető kulturális, vallási és gazdasági aspektus is, amellyel a realtimeban levezényelhető ütközetekhez szükséges hozzávalót (korhű, formációkban mozgatható haderőt) termelhette ki a shoguni címre áhítozó játékos. A sorozat életében aztán menetrendszerűen érkeztek a kiegészítők, általában egy barbár inváziót csatolva az eredeti történethez, majd a következő évben mindig jött egy folytatás. 2002-ben a sötét középkor minden nyűgét és gyönyörűségét bemutató Medieval, aztán 2004-ben a római császárokig visszanyúló Rome: Total War, és végül a SEGA felvásárlási akciója után, 2006-ban újra a követelőző pápák és keresztháborúk tértek vissza a Medieval 2: Total Warral. Logikát ne is keressünk az időrendben, hogy miért épp a XVIII. század került most sorra, legfeljebb csak varázsgömbből tudnánk megfejteni nektek.

ÚT A FÜGGETLENSÉGHEZ

A kor amelybe lépünk, új kihívásokat tartogat. A gyarmatosítás évszázada ez, ahol a világ túlsó felén ősi kultúrák dőlnek meg és új birodalmak születnek. Ugyanakkor a felvilágosodás és a demokrácia hajnala is egyben. Az ipar rohamléptékben fejlődik, a tengeri kereskedelem soha nem ismert távlatokat nyit meg a nagyhatalmak előtt. A XVIII. század Európájának arculatát pedig azok az örökösödési háborúk határozzák meg, amelyek előbb a spanyol trónért (kvázi Franciaország és Spanyolország egyesítéséért), majd a Habsburgok férfi ágának kihalásával Ausztria trónjáért folynak. A hatalmi egyensúly megőrzése érdekében ez idő tájt óriási szövetségek alakulnak, és bomlanak fel. Oroszország I. Péter révén nagyhatalmi státusba lép, Poroszország ugyanezt bámulatos katonai sikerekkel éri el. Távol a gyarmatokon szintén lángokban áll a világ. A pódium tehát kész.

Gyakorlatilag az Empire: Total Warral egy időben érkezett meg a Creative Assembly következő játéka, a Stormrise, egy újabb RTS, amiről a következő számban olvashattok majd. Figyelem, a játék csakis Vistával és DX10-es videókártyával hajlandó elindulni.



»A SORGYALOGSÁG FEGYVERE«

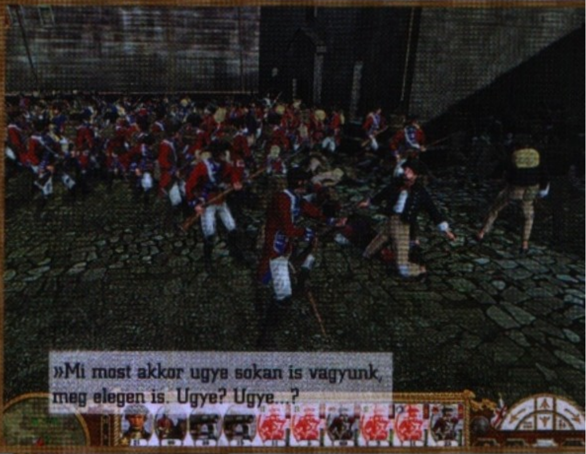
A kovás elsütőszerkezettel ellátott, simacsövű, elöltöltős, szuronyos puska a XVIII. század gyalogságának legáltalánosabb fegyvere. Az űrméret 16-20mm, a hossza általában a 1,5 méterhez közelít, a súlya pedig 4,5-5kg. A hatásos lőtávolság 200-300 lépés, ugyanakkor a találati pontosság (nehézkes elsütés, nagy tömeg, nem szabványosított lövedék, sima cső) még 100 lépésről is csak 60%. A puskát a 17. században, a svédek által "feltalált" papírzacskó tette tökéletes fegyverré, ugyanis az előre csomagolt (kimért) puskapor, a meggyorsított töltési idő (zacskó foggal feltép, lőpor csőbe önt, golyó beledob, papírt fojtásnak beledöngöl) azt eredményezte, hogy alakzatban egyenletesebb lett a lőkép, és megnőtt a hatékonyság. A játékban a porosz gyalogság mesterfokon bizonyítja ezt, talán hozzájuk kapcsolódnak ilyen téren a legerősebb stat-ok (újratöltési idő, célzás, kohézió).

ideje, hogy színre lépjenek a szereplők. A Grand Campaign menüpont alatt a következő nációk érhetők el: Anglia, Franciaország, Ausztria, Egyesült Tartományok (tulajdonképpen a mai Hollandia), Spanyolország, Poroszország, Lengyelország (hozzáértve Litvániát), Oszmán Birodalom, Oroszország, Svédország és a Maratha Konföderáció (India). A cél a kampány választható hosszúságától függően kulcsterületek birtoklása, vagy a kulcsterületek és a presztízs (gazdaság, katonai erő, technológiák) tekintetében is diadalra vitt nemzet, illetve a leghosszabb verziónál a teljes világuralom megszerzése. Az egyjátékos fülön található még a Road to Independence címkével ellátott, újfajta kampány-képződmény, ami – ahogy azt a neve is mutatja – az Egyesült Államok születését hivatott bemutatni, kezdve Jamestown (az első angol település Észak-Amerikában) megalakulásával, az angol-francia gyarmati háborún át egészen a függetlenségi háborúig. Érdekesség, hogy ez az opció egyrészt fejezetekre van osztva és nagy adag in-game bejátszás emlékezik meg a főbb momentumokról – úgymint a bostoni teadélután vagy éppen a függetlenségi nyilatkozat –, másrészt a fejezeteket nyitó, kiemelt csatákba egyszerűen csak beledob a gép. Érdemes kipróbálni, hangulatos darab lett...

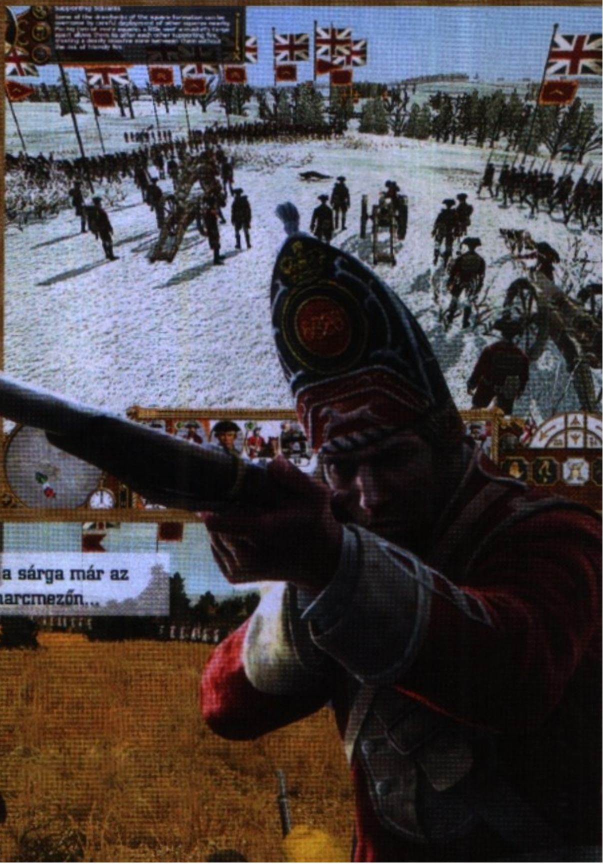
»A Total War még mindig Total War. Nem csalódtunk...«

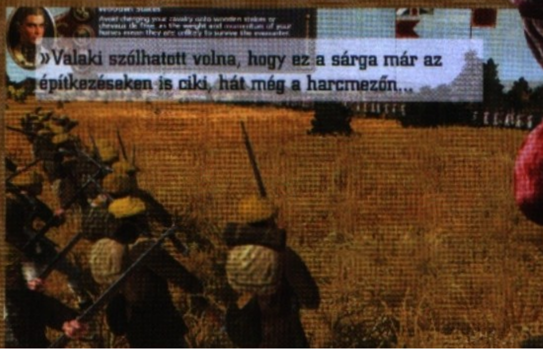
TÚL AZ ÓPERENCIÁN

Az Empire: Total War a sorozat első olyan darabja, amely három, különálló kontinensen követi végig a történelem 1700-1825-ig tartó szeletkéjét. A három kontinens: Európa egy kis darab Észak-Afrikával, India, amely ugye épp ebben az időszakban lett – nem kevés vér árán – a brit korona legszebb ékköve, és Észak-Amerika a hozzá csapott a karibi térséggel, plusz Brazíliával. A kontinensek közti utazáshoz a vitorlások jelentik a kulcsot, azaz kihajókázol a térkép szélére, ahol sárga téglalapok jelzik a világvégét és itt átléphetsz a célkontinensre. A körökre osztott felület célja nem változott, még mindig ez a globális stratégia és a birodalmi menedzsment színtere, ám új köntös fogadja a játékost – fene se hitte volna, hogy lehet ezt még fokozni, pedig lehet. Színesebb, részletesebb, a birodalmak tartományi tagolása méretesebb (Nagy-Britannia pl. Skócia-Anglia-Írország felosztású), a tartományi székhelyekről pedig kidobálták a nem odaillő dolgokat és újrarendeztek mindent. A termelőágazatok, farmok, ültetvények (kávé, dohány, cukor, gyapot, stb.) és a bányák mind-mind önálló, továbbfejleszthető létesítményként jelentkeznek a tájegységeken, ahogy a prémkereskedők is, vagy azok a kisebb települések, amelyek jövőbeli jellegét iskolák, üzemek, kulturális létesítmények (kocsmák, bordélyházak, hehe) alapításával mi magunk határozhatjuk meg. A kikötők úgyszintén magánkézbe kerültek és a horgonyzóhelyek első stációján le is kell tenni a voksot aszerint, hogy a népesség hasát (halászkikötő) vagy a pénztárcáját (kereskedelmi megálló) tömjük, illetve hadi célokra kívánjuk-e használni. A populáció növekedésével spontán is kialakulnak új telepek, illetve minden technológiai találmány egy új stációt és növekvő bevételt biztosít az adott iparágra telepedő infrastruktúrának (ezt persze mindig egyenként, épületek formájában kell ráhúzni a legutolsó favágó-telepre is). A tartományi székhely megőrizte katonai, közigazgatási szerepét, a kiképzőhelyek, ágyúöntő műhelyek még mindig itt csoportosulnak és ugyancsak itt találhatók a jóléti és tudományos intézmények (opera, csillagvizsgáló, stb.), akárcsak a megszokott erődítés jelleget adó kőfal.



»Mi most akkor ugye sokan is vagyunk, meg elegen is. Ugye? Ugye...?





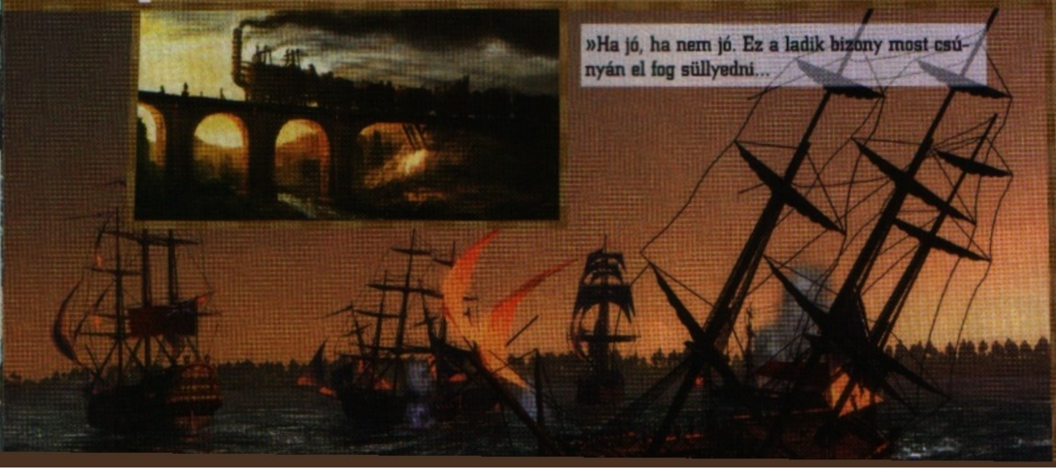
»Valaki szólhatott volna, hogy ez a sárga már az építkezéseken is ciki, hát még a harcmezőn...

»Forradalom, forradalom! Iparban és népekben zajlik egyaránt. Ragadd meg a gyeplőt!

L'ÉTAT C'EST MOI (AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK)

Az Empire időszakában a királyok és államfők nem robognak kivont karddal a hadak élén, Viktória királynőt amúgy sem küldözgetnénk egyik irokéz hordától a másikig, hogy csapatainkat támogassa. Az ország főemberei egy tablóképen látják el feladataikat, ahol mi is beleszólhatunk a kormányzásba, új választásokat írhatunk ki, a minisztereket cserélgethetjük, vagy rugdoshatjuk ki kényünk-kedvünk szerint (egyszerre csak egyet – hja, ez a világ sem tökéletes). Az adók behajtása csak kontinensi szinten szabályozható, például a skót nemes (itt a nemesember is perkál, sőt külön adósávot kapott) ugyanannyit fizet, mint a londoni, az ír plebs szintén az európai kvótát nyögi, míg a gyarmatokon ugyancsak kétsávos rendszerben, de akár az anyaországtól eltérő sarcokkal nyúzhatjuk a jónépet. Az államforma kihatásai csekélyek (király vagyok, attól még szeretnek), szóval népünk jókedvét továbbra is alacsony adókkal, társadalmi reformokkal (fejlesztések), jóléti és kulturális létesítményekkel, végső esetben katonai jelenléttel biztosíthatjuk. A vallás lesüllyedt népjóléti és diplomáciai szintre, a kereskedők és a diplomaták eltűntek. Minden diplomáciai okosság egyetlen panelre került, és az ismert műveleteket hozza a felszínre, mint technológiák, tartományok cseréje, katonai áthaladási jog, egyezmények, szövetségek, adományok. Az államok közti kapcsolatokból erősen hiányoltam a tüzes vízzel leitat, földet cserél üveggyöngyre rézbőrű testvéreinkkel opciót, illetve, komolyra fordítva a szót, ritkán találkoztam azokkal a nagyhatalmi státuszt legalizáló AI rutinokkal, amelyek pénz illetve fenyegetés formájában tudatosították volna a légypiszoknyi nemzetekkel, hogy én igenis képes vagyok odahajózni, és az országukat földbe döngölni, ha nem kereskednek velem békében. A kereskedelmet nem véletlenül erőltetjük, ugyanis a térkép minden hasonló célzattal megépült kikötőjéből kereskedő utak futnak a nagyvilág felé, és ezeken jelentős profit realizálódik, amit horgonyzóhellyel haszonélvezőként, más nemzetek ilyen vonalaira letett hadihajókkal pedig kalózként gyűjthetünk be.

»Gyakorlatilag megint két játékot kapunk egy dobozban...«



»Ha jó, ha nem jó. Ez a ladik bizony most csúnyán el fog süllyedni...

»TIPPEK ÉS TRÜKKÖK«

KERESKEDJ!

Lehetőleg még a játék elején építsünk kereskedőhajókat (Indiaman), és indítsuk őket útnak a legközelebbi világvége (kontinensváltó) terület felé. Itt a kontinensek között úgynevezett Trade spotok vannak (körrel jelölt területek), mint Madagaszkár, Elefántcsontpart, Kelet-India és Brazília. Ezeken a területeken a sárga horgonnyal jelzett kikötőhelyekre kell beállni, és máris ontják hazafelé a jóféle javakat. Csak a sárga ikonok közelében derül ki, hogy más nemzet nem állt-e be a helyünkre, ezért inkább a horgony mellé kattintsatok...

FENÉBE A KULTÚRÁVAL!

Az indián őslakosok infrastruktúrájára mehet a teljes gyalu. Kikötőjük nem fejleszthető (csak halász lehet), földműves telepük úgyszintén, és városaikat is jobb dózerolni, és mindegyik helyére odatenni a sajátunkat. Egyébként bármely nációval is kezdünk, a kereskedelmi kikötő legyen az első, amit létrehozunk. Az indián, és más vallású területek asszimilálódását pedig nagymértékben segíti az egyházi iskola alapítása, és az oda zarándokolt misszionáriusok.

LÉGY DEMOKRATA

A demokrácia gyors gazdasági, és tudományos fejlődéssel jár, 8 körönként az állam vezető embereit újraválasztják, míg az abszolút monarchiában a nemesség a kedvezményezett, és a növekedés üteme hajszálnyit lassabb, viszont körönként egy minisztert le lehet cserélni. Az alkotmányos királyságban a király uralkodik, de a kabinet kormányoz, nemesség itt is előnyben, ám más ismert kihatás tudtommal nincs. Az államformát forradalom döntheti meg, ezt a fővárosban létrejött elégedetlenség hozza felszínre, és a játékos ilyenkor akár a lázadók mellé állva új rendet is kialakíthat (attól függ, hogy a felső vagy az alsó néposztály lázadt-e fel).

PÉNZÜGYEK

A bevételnek két forrása van, az adók, és a kereskedelem. Ha a saját (példának okáért európai) régiónkban emeljük az adót, és a gyarmatokon alacsonyabbra kalibráljuk a sávot, kivándorlás indul meg. A kereskedelem tengeri utakon zajlik, a zöldek a prosperáló útjaink, a fehérek a semlegesek, pirossal az ellenségeinké vannak kiemelve, és sárga jelzi azt, ha ellenségünkkel is osztozunk a szaggatott vonalon. Egy másik nemzet teljes kereskedelmét csak a kikötőknél tudjuk blokkolni (hagyományos blokád), a sárga és piros vonalakon pedig kalózkodással dézsmálhatjuk ellenfeleink készleteit.

»TENGERI CSATÁK«

Az Empire új tengeri ütközeteiben a széljárásnak (felül nyíl jelzi) döntő szerepe van, a korabeli hajók ugyanis a széllel szemben csak hatvan fokos szögben tudtak előre lavírozni, fordulások sorozatával. Az ideális tehát, ha szélirányból közelítünk, és egy képzeletbeli T betű felső szárának megfelelő pozíciót tudunk felvenni az ellenséges flottával szemben (az oldalra néző ágyúk miatt). 1653-ban Cromwell három tábornoka – Blake, Deane, Monck – alkalmazta először a csatasort, amely a XVIII. századra már teljesen általános lett. Azonos képességű hajókat rendeznek egysoros vonalba, így nem zavarják egymást a tüzelésben, és maximálisan érvényesülhet a sorhajók előnye (sok ágyú, masszív páncélzat). A formációk ikon alatt ez itt is kivitelezhető. Egyébként az ágyúk mindkét irányba manuálisan is kilőhetők, és természetesen a hagyományos golyók mellett a láncos (vitorlaszaggató), és kartács (legénység tizedelő) verzió megtalálható. Van csáklyázás ikon, előfordul critical hit – azaz döntő találat, egyedileg is kezelhető a vitorlázat, és az elfogott hajókat is megtarthatjuk.

TANULNI, TANULNI, TANULNI – MONDTA LENIN

Az Empire-ben pedig ez úgy módosul, hogy tanulni jó, de lopni érdekesebb. Ugyanis az ipari forradalom mérföldköveit, a gőzhajtást, a jobb szövőgépeket és persze a gyilkolás kellékeit fejlesztési struktúrába pakolták. A haditechnika, az ipar (és mezőgazdaság), illetve társadalomtudomány vívmányait az iskolarendszeren keresztül érhetjük el, illetve az ügynöki kasztba frissiben besuvasztott gentleman figurák segíthetnek a begyűjtésben. Az úriemberek iskolába küldve az aktuális találmány kifejlesztésén munkálkodnak, más nemzetek oktatási intézményeiben ugyanezt lopás címszó alatt művelik, továbbá párbajképesek, így kard vagy pisztoly által legyilkolhatnak idegen, kiemelt karaktereket. Volna még az aktuális papi kasztunk, népünk igehirdetője, és a harmadik s egyben utolsó a magányos ügynök, a rake, aki a szokásos szabotőr-orgyilkos-kém balhékat viszi. Fontos megemlíteni, hogy az ügynökök nem képezhetők, a kocsma, iskola, egyházi iskola spawnol egyet-egyet.

DIPLOMÁCIA DIÓHÉJBAN

ÚTMUTATÓ A KAPCSOLATAINK FELTÉRKÉPEZÉSÉRE

A diplomáciai kapcsolatok a következő dolgok függvényében alakulnak: történelmi előzmények, szövetségek, esetleges közös ellenség, kereskedelmi kötődés, nemzeti vezető respektje, vallás és államforma (mindegyik hozzátesz néhány %-ot az összképhez, de ezt a diplomácia fül alatt a térkép részletezi is számértékekkel).

HARC FÖLDÖN ÉS VÍZEN…

A valós idejű csatározásokra rátérve, gondolom sokak szíve repes, hogy a tengeri ütközetek immár lejátszhatók. Maga a felület gyönyörű lett, szebb hullámokat nem is kívánhatnánk, a hajók kidolgozása, a vitorlázat kezelése, az ágyúk robaja pazar, minden apró részlet a helyén. Az AI kevésbé zseniális, de a gép ezt okos (izmos) flotta-összeállításokkal kompenzálja. Ami a szárazföldi részt illeti, a brit stúdiónak itt sosem volt gondja, a gomolygó lőporfüst hangulatát nagyszerűen kapták el most is, jónak tűnik az ágyúgolyók fizikája (felpattanó lövedék, kartácstűz, rombolás), a közelharci animációk szépek, az akadályokat átugrató lovasok szintúgy. Egyébként a XVIII. század a vonalharcászaté, háromsoros vonalak néztek farkasszemet pársząz lépés távolságból, sortüzeket adtak le, meneteltek, majd újabb és újabb sortűz következett, végül szuronyroham döntötte el a csata sorsát. Az egységek így gyakorlatilag majd minden nemzetnél kimerülnek a line infantry-ban, illetve a gyalogsági közelharcban vagy esetleg célzásban jeleskedő variációkban. A későbbi fejlesztések gránátosokat, szuronyfajtákat, illetve kiegészítő alakzatokat - mint a lovassági roham ellen használatos zárt négyszög - eredményeznek. A lovasság, a dragonyosoktól a magyar huszárokig, már nemzetsajátosabb formában jelenik meg a különböző népek arzenáljában, míg a tüzérség újfent csak a gyalogosoknál tapasztalt uniformizálódást mutatja (mondjuk ez annyira nem zavaró). Az indiánokra is ráhúzott, rendezett formáció talán az egyetlen, tényleges hangulati csökkevény. Ami a harcmezőt illeti, az irányítás sémájában nincs változás, viszont az épületekbe beküldhetjük az embereinket (védelmi bónusz), illetve a farmok kerítéseit fedezékként lehet használni, az erődrendszereknél pedig a gyalogság kötélhágcsók segítségével – egyetlen kattintással – megmássza a falat. A világtérképen a raid taktika meghalt, nyugodjék békében, nincs olyan, hogy végigfosztogatod a tartományokat – pénz lenyel, város felgyújt, aztán huss, jövőre újra, ugyanitt találkozunk a megszeppent adományozókkal. A területfoglalás persze még mindig a székhelyhez kapcsolódik és az AI (ami normálon kicsit passzív) főleg az indián hadviselésben szívesen játssza el, hogy kisebb csapatokkal rajtaüt a külső telepeken, ültetvényeken, így cincálván az idegeinket. A térképen az egy körig mozdulatlanul álló sereg védműveket (lovasakadályokat, ágyúállásokat) építhet, az erődök felhúzásának lehetősége is él, sőt utánpótlást lehet kérni a legközelebbi kiképzőhely bevonásával. Az egységek reagálási zónája szélesebb, így a szorosokban, utakon álló hadosztályokat nem lehet megkerülni. Ha egy nemzet elveszti gyökereit (pl. a spanyolok az európai területeiket), akkor a gyarmataik is mennek a levesbe. Új nációk is létrejöhetnek, magyarok is ilyenformán, csak egy felkelést kell összehozni Budapesten.

MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?

A játék nem hibátlan, kisebb pontatlanságoktól a fagyási bugokig szinte minden előfordult, de ezek mind javíthatók, vagy már javítva is lettek. Az AI diplomáciája alkalmanként túl monoton, ugyanazt az egy szál területet akarta Franciaország elcserélni Angliával negyven éven keresztül, és nem adta fel (időközben toldozták ezt is). A CPU lépéseit követő rutint muszáj kikapcsolni, különben végignézhetjük minden egyes körben a fél világ ügynökeinek komótos vándorlását. S ezen túl mi van? Hát a szokásos gyönyörűség, a hamisítatlan Total War, a szokásos Sun Tzu-bölcseletekkel… «

»Empire: Total War«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/900

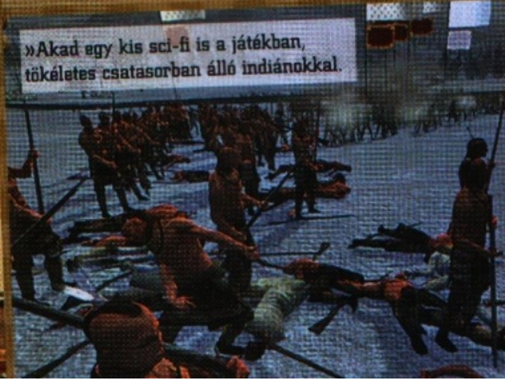
»A XVIII. század is sikeresen asszimilálódott a Total War keretrendszerébe. Tipikusan az a játék, amit hónapok alatt ismer csak ki az ember, és még évek múlva is elővesz. Szerettük…

»TIKA

PRO
»Tengeri csaták, szárazföldi csaták és mindenféle csaták tömény lőporfüsttel, utánozhatatlan hangulatban tartósítva.

KONTRA
»A tapaszokra várni kellett, és nincs független (játszható) magyar nemzet (piszok labancok..).

»92%«


»Akad egy kis sci-fi is a játékban, tökéletes csatasorban álló indiánokkal.

WATCHMEN THE END IS NIGH

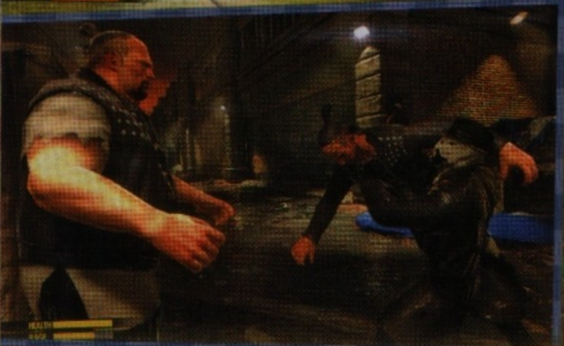
»fejlesztő: Deadline Games
»kiadó: Warner Bros. »web: www.watchmenvideogame.com
»gépigény: 1.8 GHz DualCore CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 2 GB HDD

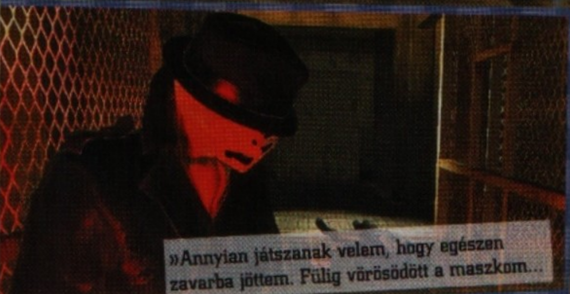
Az Őrzők felemás eljövetele...

Stöki januárban egy bemutató keretében már leszedte a kereszt-vizet a beharangozott Watchmen játékról, s most, három hónappal később, a végleges verzió tesztelését követően kiderül, hogy kollegánknak mennyire voltak helytállóak az előrejelzései.

írta» BATE

»Rorscach legdurvább fegyvere a zöld szellentés. Ezerből egyszer jön össze...




»Annyian játszanak velem, hogy egészen zavarba jöttem. Fülig vörösödött a maszkom...

Amit már az elején le kell szögezni, hogy a Watchmen játék nem az, amit jó szándékkal tudunk ajánlani bárkinek, ám mielőtt félreértés kerekedne belőle, mindez nem azért van, mert a program megerőszakolja az alapjául szolgáló képregényt vagy mert annyira botrányosan rossz – erről szó sincs. Amiért húzzuk a szánkat, az a tálalás módja, és legfőképp az ára. A játék ugyanis nem dobozos verzióban lát napvilágot, hanem letölthető formában; több epizód is várható a közeljövőben – ez ugyan még nem olyan nagy baj, de mindezért fejezetenként 20 dollárt (~4600 Ft-ot) kívánnak elkérni tőlünk, ami viszont már a szabadrablás kategória, lévén alig két-három órás szórakozásról beszélhetünk epizódonként.

> »A Watchmen az a játék, ami elvérzik az árcédulák oltárán«

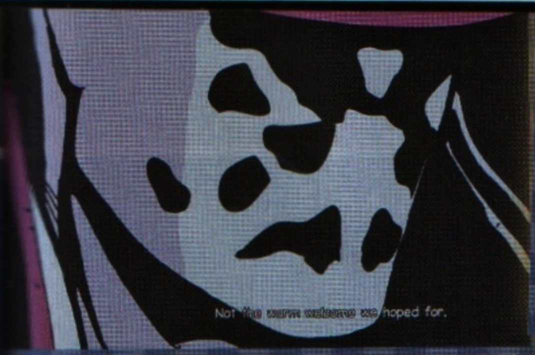
NEM KATASZTRÓFA

A Watchmen ilyen pénzsóvár prezentálása azért is bántó, mert egynémely hibájától eltekintve alapvetően egy korrekt kis verekedős játékkal van dolgunk, amit epizódonként 1000-1500 forintért boldogan venne magához a játékosközönség. Szerencsére Stöki aggodalmai nem váltak valóra, a beat'em up kategória házasítása a főleg a mélységeiről ismert képregénnyel ugyanis nem vall kudarcot. Jóval az eredeti mű előtt járunk az időben, mikor az Őrzők még aktívan aprítják a gonoszokat, Rorsach és Nite Owl pedig még összetartó partnerek a bűnözők kergetésében. Éppen ezért nem bántó a tény, hogy csak az akción van a hangsúly, hiszen éppen abban a korszakban vagyunk, mikor a „hősök" élete még nem csak az önmarcangolásról szól. Ami abszolút pozitív, hogy a játék köré szőtt történet tökéletesen passzol Alan Moore képregényéhez, megvan benne a nyomasztó hangulat, már itt is érződik, hogy valami nagyon nincs rendben a háttérben és a cselekmény fordulatai tökéletesen illeszkednek a jövőben bekövetkezendő eseményekhez. Mindezt csak tetézi, hogy az átvezető jelenetek elkészítésében az a Dave Gibbons vállalt szerepet, aki az eredeti rajzolt változat paneljaiért is felelt, így a Watchmen-érzés nemcsak hangulatában, de látványában is visszaköszön a (képregényt ismerő) játékosoknak, hiszen lényegében ugyanaz a stílus vár rájuk, amit Gibbons húsz éve papírra álmodott.

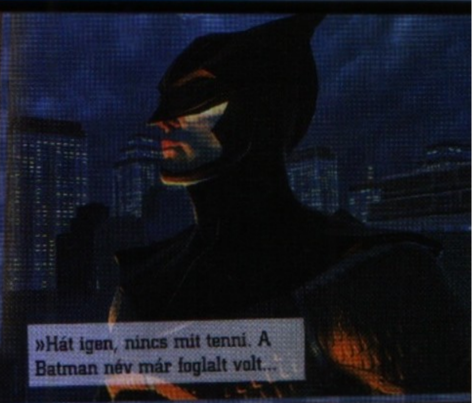
ESSÜNK NEKI

Amint elindítjuk a játékot, két dolog szúr szemet – a zen egyensúly érdekében rögtön egy jó és egy rossz. Ami pozitív, hogy az ingame látványra nem igen lehet panasz, a fejlesztők igen sok energiát fordítottak arra, hogy a meglehetősen komor világ ellenére is megakadjon a szemünk a részleteken: gyönyörű textúrák, szép effektek és animációk, minden a helyén

! Lapunk megjelenésének időpontjában már mindhárom Watchmen kiadvány elérhető a boltokban, így bárki egyben elolvashatja ezt a remek történetet. Fontos infó, hogy április 18-án kerül megrendezésre az V. Képregényfesztivál, ahol kedvezményesen lehet beszerezni az összes kötetet... !



»Lehet, hogy mégsem a szappantartóról kellett volna mintát venni...?



»Hát igen, nincs mit tenni. A Batman név már foglalt volt...

»EGY KIS SEGÍTSÉG A VÉGÉRE...«

A játék nem követi a beat'em up játékok hagyományait, azaz nincs minden pálya végén főellenség, hanem csak az utolsó (hatodik) szakasz végén lesz lehetőségünk elkalapálni az Underboss nevezetű tagot, aki után gyakorlatilag az egész játék során "nyomozunk". Lényegében az utolsó pálya arról szól, hogy őt üldözzük és mindig van lehetőségünk bevinni neki néhány pofont, aminek köszönhetően szép lassan egyre alacsonyabb lesz az életerő csíkja. Közvetlenül a befejezés előtt lesz egy rész, mikor a főmufti elérhetetlen pontra ugrik előlünk és onnan lángszórózza a területet, ahol özönlenek ránk a gyengébb nyikhajok. Ahhoz, hogy kibillentsük őkelmét az egyensúlyából, nem kell mást tenni, mint elhajítani felé egy rosszarcút, ezzel újra a küzdőtérre csábítva a behemótot. Ha ezt pár alkalommal sikeresen megcselekedjük, akkor elmondhatjuk majd magunkról, hogy végigjátszottuk a Watchmen első fejezetét...

van. Ami az érem másik oldala, hogy a multiplayer bizony offline osztott képernyőre korlátozódik, így aki az egyik pajtásával szeretné magát végigverekedni az első epizód hat fejezetén, annak meg kell barátkozni azzal a gondolattal, hogy csak egy monitor elé zsúfolódva lesz erre lehetőség. Ez a tény nem csak bosszantó, de érthetetlen is, hiszen a XXI. században már a legutolsó húsz forintos program is rendelkezik online kooperatív funkcióval – persze értjük mi, hogy ezzel erősíteni kívánták a retro beat'em up életérzést, de azért a jóból is megárt a sok. Ha túltesszük magunkat ezen az „apróságon", akkor adott a választás lehetősége, hiszen eldönthetjük, hogy Rorsach vagy Nite Owl bőrében kívánjuk-e átbunyózni magunkat a ránk váró pályákon. Szívesen ecsetelnénk a két karakter közötti különbségeket, de mivel ilyenről szó sincs, elégedjetek meg azzal, hogy a bagoly a ruganyosabb, kifinomultabb karakter, míg a maszkos őrült a brutális, kegyetlen figura. Mindketten rendelkeznek gyenge és erős ütésekkel, Nite Owl kütyüket használ, Rorsach pedig a keze ügyébe eső eszközökkel (üveg, vascső, gumibot, kés, baseballütő, stb) tudja csépelni a gonoszokat. Mindkét szereplő repertoárja bővíthető az egyes ütéseket kombináló erősebb támadásokkal, ezeket akkor szerezhetjük meg, ha megtaláljuk a pályákon elszórt érméket – az elején ezek kiszúrják a szemünket, míg a vége felé már külön kutatni kell utánuk. Ezen felül rendelkezünk még egy életerő és egy speciális támadás csíkkal, melyek mértékét növelhetjük a pályák némelyikén eldugott lapocskákkal. A speckó csík bunyó közben töltődik és egyetlen gombnyomással elsüthető, minek eredményeként a pszicho berserk módba vált, míg a barna batman energiakisülést produkál, ezzel bénítva meg az ellenfelet. Összesen hat nagyobb pálya várja, hogy végigkocogjunk rajta és feldaraboljuk a ránk törő párszáz ellenfelet, vérmérséklettől függően alkalmazva a kombókat és az esetenként felvillanó, egyetlen mozdulattal kivitelezhető „kivégzési" lehetőségeket. Kihívás azért akad a programban, húsz fickó már fejfájást tud okozni, kicsit ilyenkor ügyeskedni kell, de igazából nem fogunk vért izzadni a végigjátszás során. Eltévedni, elakadni szintúgy képtelenség, logikai fejtörők nincsenek, hacsak valakinek nem egyértelmű, hogy az átjárókat a falra szerelt karral lehet szabaddá tenni. Az egyetlen, de elég ritkán alkalmazott minijáték a zárberhelés, melynek kivitelezése dicséretet érdemel, hiszen a nehézsége néha vetekszik egy valódi zár feltörésével. Habár a hat fejezet tényleg letudható viszonylag rövid idő alatt, érdemes néha megpihenni, ugyanis a monotonitás a speciális lehetőségek ellenére is hamar felüti a fejét, csak akkor nem ununk rá a folyamatos darálásra, ha két epizódonként kicsit eltávolodunk a játéktól.

»A Watchmen játék második epizódjának ugyan még nincs megjelenési dátuma, de az eddigi információk alapján a játék felépítése nem fog változni. «

MOST AKKOR KINEK JÓ EZ?

A kérdés már csak az, hogy mégis kinek szerezhet pár kellemes órát ez a program? Egyrészt azoknak, akik élnek-halnak a bunyós megoldásokért, hiszen a játék pont ebben erős, a beat'em up szerelmeseinek a körítés nélkül is borítékolható a szórakozás. Másrészt ott vannak a Watchmen rajongók, akik értékelni fogják a kissé régimódi átvezetőket, a hangulatot és alapjáraton a két játszható karaktert – persze csak akkor, ha nem kapnak Stökihez hasonlóan lábrázást attól, hogy Watchmen címszó alatt csakis az akcióra helyeződött a hangsúly. Mindenki másnak felejtő ez az epizodikus verekedés, egyrészt az ár miatt, másrészt azért, mert bizonyosan nem lelik majd örömüket benne: nincs rendes multi, ha pedig nem vagyunk megszállottak, akkor kétszer biztos nem játsszuk végig, sőt, lehet, hogy már elsőre sem. Hiába a meggyőző látvány, a jól eltalált Watchmen-atmoszféra, a játékosok 90%-ának ezek egyáltalán nem számítanak mérvadó szempontnak, s éppen ezért nem lesz ez elég a valódi szórakozáshoz. Amit ők látnak, az csak egy abszolút középszerű verekedős játék, a saját kategóriáján belül túlságosan is magas árért – s lényegében igazuk is van, ennél manapság jóval többet illenék letenni az asztalra. Az információk szerint még további öt rész várható Watchmen-fronton, ám mi úgy gondoljuk, hogy a játékot kiadó Warner Brosnak némi önkritikát kellene gyakorolnia, ha azt szeretnék, hogy a széria elérje a végét, ugyanis a második epizódot követően ezt a megoldást már csak a legelvakultabb rajongók fogják értékelni... «

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1586

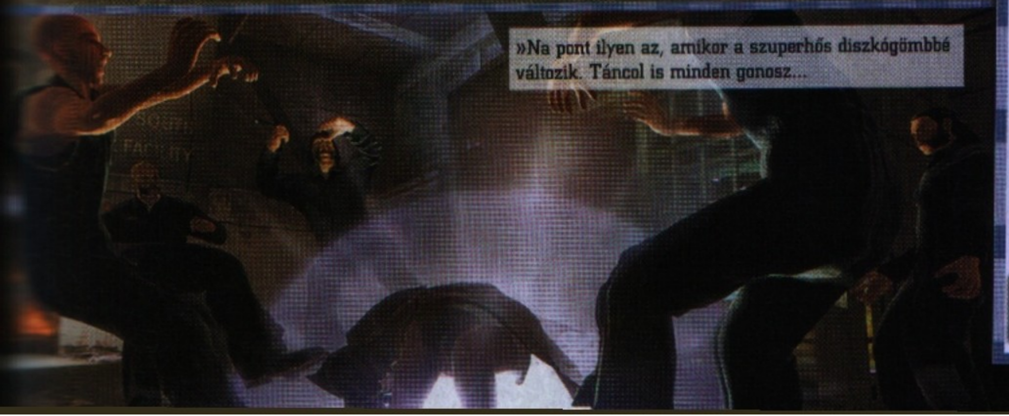
»Egy játék, amely komoly sikereket érhetett volna el, ha a kiadó nem lovagolja meg a Watchmen film hype-ját, ezáltal adva egy meglehetősen irreális árat a programnak...

»BATE

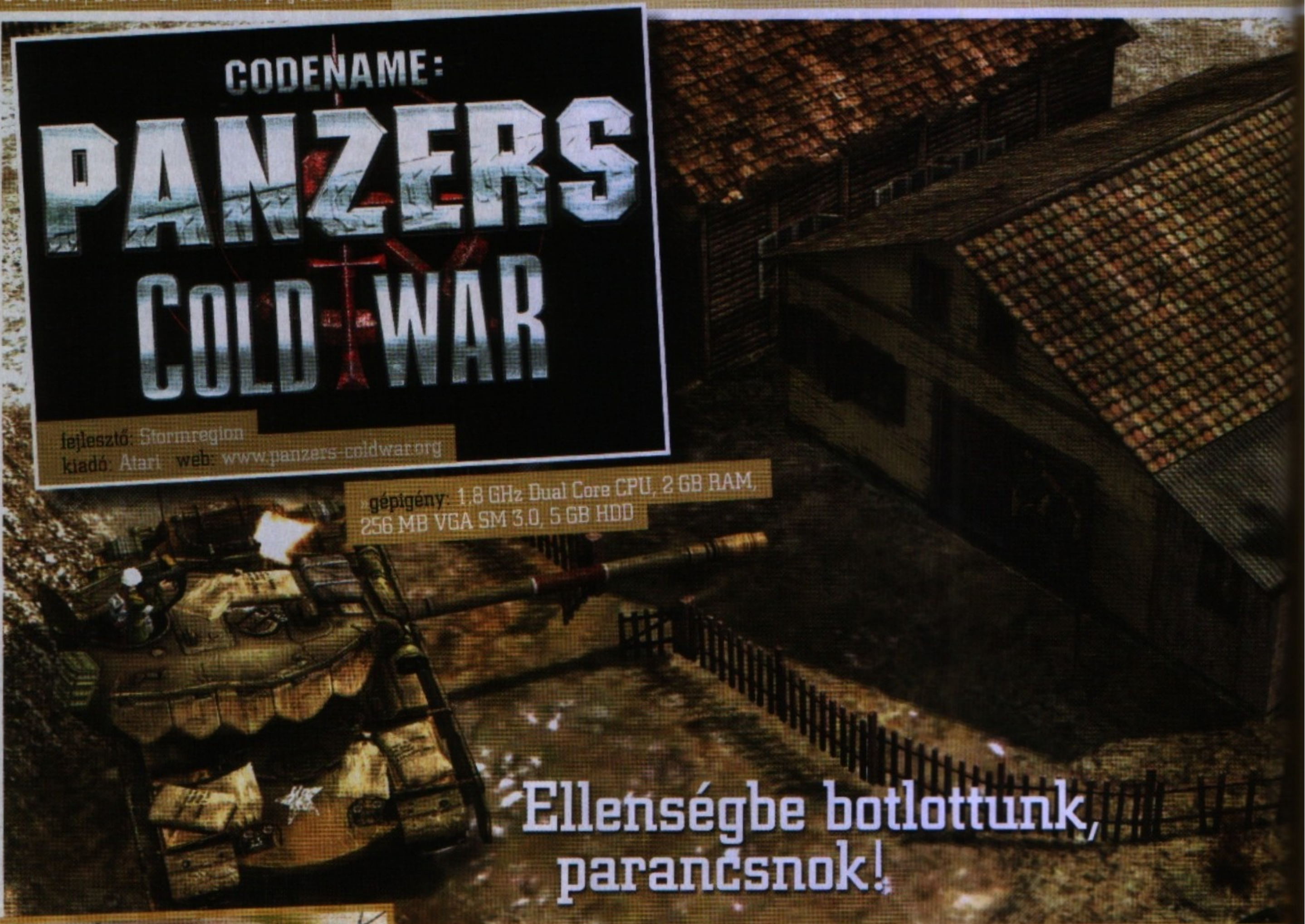
PRO »Látványos grafika, jó pár kombó és kivégzések, a Watchmen hangulatról nem is beszélve...

KONTRA »A játék rövidke, főleg azért a pénzért, amiért pofátlan módon árulják nekünk...

»65%«



»Na pont ilyen az, amikor a szuperhős diszkógömbbé változik. Táncol is minden gonosz...



CODENAME: PANZERS COLD WAR

fejlesztő: Stormregion
kiadó: Atari web: www.panzers-coldwar.org

gépigény: 1,8 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA SM 3.0, 5 GB HDD

Ellenségbe botlottunk, parancsnok!

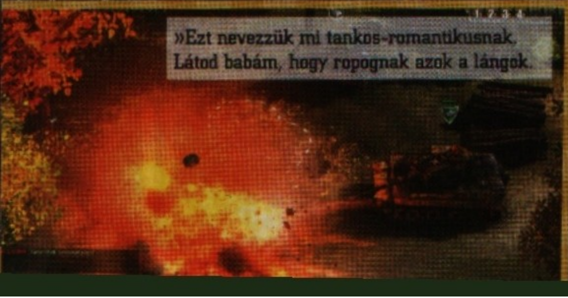
Hadvezérként győzelemre vinni a szöveséges seregeket a hidegháború alatt önmagában sem csekély feladat. Ha azonban a parancsnok figyelmét minduntalan a gyönyörű táj, a napszakok változása, vagy éppen a csapatait érő szőnyegbombázás látványa köti le, már-már lehetetlen. Úgyhogy gyönyörködjük ki magunkat, aztán csapjunk oda.

írta» SEDO

»Attól, hogy hidegháború, tüzet gyújtani még simán lehet...

Büszke mosollyal nézek végig a terepen. A terv tökéletes, az embereim tudják a dolgukat, minden készen áll. Kiadom a parancsot. Alig történik valami. Öt katona fut elő rejtekhelyéről a dombtetőn, és nyitnak tüzet az elhagyatott gyártelepen álló légvédelmi ütegekre. Hirtelen a gyárcsarnokokból neheztankok gördülnek elő. Kis csapatom menekülőre fogja, beugranak egy teherautóba, majd az út teljes szélességét kihasználva cikáznak felénk. Az oroszlán felébredt. Mikor az ellenséges tankok a dombtetőre érnek, fenyegő látványuk elbizonytalanít, de ebben a pillanatban az első tank aknára fut. Gyorsan reagálnak, szétszóródnak és letérnek az útról. Az útról, aminek két oldalát szintén végigaknáztam. Másodpercek alatt vége van, alig jut valami a katonáimnak. Mire a porfelhők elülnek, már miénk a gyártelep.

Lehet, és igazából illene is így játszani a Codename: Panzers Cold War-t. A Phase One és Two után a Cold War 1949-ben veszi fel a fonalat, ekkor kapcsolódunk be a hidegháborúba és a szövetséges erőket vezényelhetjük, kezdetben Douglas Kirkland hadnagy irányításával, akinek életére nagyon jól vigyázzunk, mert ha elesik, automatikusan elbukunk mi is. A korábbiaktól eltérően itt csak egy Campaign (Hadjárat) van, azt kell szeretni. A történetre nem is pazarolnék több szót, a végigjátszás alatt úgyis megismerkedik vele mindenki. Sokkal érdekesebb téma, hogy a Cold War alatt a Stormregion által fejlesztett és a S.W.I.N.E.-ban debütált Gepard 3D-s motorjának legújabb verziója dübörög – vagy döcög, esetleg rángat és lefullad, ez merőben függ attól, hogy mit is rejt a gépházunk –, és azt hiszem nem túl vakmerő kijelentés, hogy er-



»Ezt nevezzük mi tankos-romantikusnak. Látod babám, hogy ropognak azok a lángok.

»MAGYARUL SZÓL HOZZÁD...«

A legkedvesebb jelző amit a szinkronnal és úgy globálisan a magyarítással kapcsolatban használni lehet a "színes". Azt, hogy melyik pillanatban mit milyen nyelven hallunk, a káoszelméleten kívül semmilyen más elv nem vezérli. Volt rá példa, hogy ugyanaz az egység egy parancs kétszeri kiadását egyszer angolul, egyszer meg magyarul hagyta jóvá. Habár jóhiszeműen feltételezhetném, hogy a készítők a szövetséges erők kulturális sokszínűségét modellezték, ám valószínűbb, hogy csak nagyon másnaposak voltak. Ahol a sors szerencsés összjátékának köszönhetően huzamosabb ideig a magyar verziót hallottam, ott egyébként egész dicséretes munkát végeztek, különösen jó a szovjet propagandaszöveg, amit a hangosbeszélőkből hallani, vagy a harmadik felvonásban a bájos orosz-magyar akcentus. «

»Itt valamikor gyár állott, ám lassan nem lesz más, csupán egy rakás színes kőhalom...

ről az engine-ről fogunk még hallani. Első ránézésre gyönyörű. Másodikra is. Aztán belenagyítva is. Kicsit elidőzünk a tankjaink motorjánál remegő meleg levegőn, majd megyünk egy kört vele, és tankunk mindenen átmegy, mindent összetör és lerombol. Nem gondoltam volna, hogy fél órát töltök majd fák, oszlopok és falak kidöntögetésével. És akkor még nem is szóltam a lángokról. Ilyen szép robbanásokat és füstöt talán...hmm. Pedig elhatároztam, hogy nem áradozok majd túlságosan.

ELIGAZÍTÁS

Az átlagos játék PC-nél kicsit talán erősebb gépem érdekes módon nem is annyira a szokásos megterhelő grafikai beállításokra – mint például a sokszoros élsimítás – reagált rosszul, mint inkább a pályán lévő egységek számára. Úgyhogy habár csábítónak tűnik magas értékre állítani mindent, hacsak nem áll rendelkezésetekre egy-két blokk a paksi erőműben, ne az első pályákon tapasztalt FPS-ből induljatok ki. Mint mondjuk én. Később sokkal nehezebb szívvel butítja le az ember a grafikát, amikor a sokadik pálya környékén egy komolyabb összecsapás során – amit mondjuk még megspékel egy légicsapás is – gépünk meglengeti a fehér zászlót. A kezelőfelület nem sokat változott, minden kézre esik és átlátható, a bal alsó sarokban egy kis térkép, középen az egységeinkről kapunk információkat, jobb oldalon pedig a parancsokat tartalmazó - némely esetben elég félrevezető rajzokkal illusztrált - ikoncsoport. Kicsit zavaró, hogy ugyan a belenagyítás az indokoltnál jóval közelebbi kameraállást is megenged, nem tudok eléggé "eltávolodni", és így nagy csapatok mozgatása esetén nem kapok megfelelő átlátást a csatatérről, főleg a későbbi pályáknál, amikor egységeink lőtávolsága már megnő. Cserébe a játék támogatja az esetleges második monitor használatát, ami segít beleélni magunkat egy igazi parancsnoki állás - vagy parancsnoki-székben-tespedés, esetleg vezetéknélküli-egeres-parancsnoki-kanapéban-süppedés - hangulatába.

»A Stormregion utolsó játéka végre megérkezett. Nem csalódtunk.«

CSATÁBA, KATONÁK!

A küldetések során általában stratégiapontokat kell elfoglalnunk: rádió-, vasút-, hajóállomás, kiképzőtábor, gyár, raktár, radar, satöbbi, és természetesen meg is kell tartani őket. Mindegyik különböző előnyökkel jár, például további csapatokat hívhatunk a pályára, vagy megleshetjük az ellenség pozícióját. A pontok segítségével olyan sereget kell összeállítanunk, ami képes legyőzni az ellenfelet, hogy aztán diadalittas zenével, cseppet stílusidegen átvezető animációval és egy újabb plecsnivel léphessünk a következő pályára. Kifejezetten szegényes fantáziára vall, hogy a hadjárat küldetéseinek nagy része ezt a sémát követi. Néhol ugyan próbálkoztak a fejlesztők, például az egyik pályán rajtaütést szervezhetünk egy ellenséges tiszt gépkocsiján ha a környező házakba bújtatjuk csapatainkat, de ennél sokkal bátrabban kellett volna variálni: lehetett volna olyan küldetés, ahol egy egészen kis csapattal kell az ellenség vonalai mögött szabotálni valamit, vagy mesterlövészeket juttatni egy állásba. Gyakorlatilag kivétel nélkül az összes pálya azzal végződik, hogy egy böszme nagy sereggel és tankokkal legyaluljuk a pályát. Tudom-tudom, Panzers a játék címe, de az ismétlődő feladatok miatt mégis monotonná válik egy idő után. Seregeink gyalogos és motorizált egységekből állnak, a szanitéc kivételével minden csapat többféle felszereléssel is vásárolható, harckocsijaink pedig fejleszthetők, és érdemes rájuk vigyázni, mert a küldetések során szintén léphetnek és tovább erő-

»Gyere-gyere Hans, menjünk egyet fogócskázni. Ha eltalállak kiestél!

»ISMÉTLÉS A TUDÁS... ANYÁD!«

Furcsa faj vagyunk mi, emberek. Például, ha órákon keresztül 3 másodpercenként újra meg újra halljuk ugyanazt a mondatot, arra mindenki máshogy reagál. De azért nagy részünk egyszerűen megőrül. Az "Ellenségbe botlottunk, parancsnok!" kifejezés bizonyos pályákon túlzás nélkül folyamatosan hallható. Az elején még csak minden századiknál üvöltöttem a monitorra, hogy "TUDOM, LÁTOM!", mire a kedvesem hazaért, már a teljes rezignáltság fázisába kerülve csak olyanokat motyogtam, hogy "A háború már csak ilyen...".

»A kör közepén állok, körbe vesznek jóbarátok...?

södnek. Igénybe vehetünk olyan "külső" segítségeket is, mint például a légi csapás, vagy a helikopteres kémfotózás. A pályákon fellelhető járműveket - buszokat, teherautókat, terepjárókat, civil járműveket, még a traktorokat meg hókotrókat is - tudjuk használni, csakúgy, mint az ellenség épségben maradt tankjait, légvédelmi állásait, bunkereit - a lángszóró állítólag meglepő hatékonysággal bírja sietős távozásra a tankok legénységét. Ha már kitapasztaltuk, hogy melyik egység mire jó, egészen reménytelen helyzetből is lehet fordítani: a két mesterlövész + két szanitéc kombináció például egyszerűen kitakarított egy századnyi géppisztolyos által őrzött leszállóhelyet. A játék egyetlen erőforrása a "presztízs". Ezt kapunk jutalmul ha bármit felderítünk, elfoglalunk, legyőzünk, és ebből vehetünk új csapatokat, fejleszthetjük a meglévőket, vagy használhatjuk a stratégiai pontok által nyújtott előnyöket.

ESTE MÁR AZ ÁGYUKBAN ALHATNAK!

A hadjárat négy felvonásra van osztva, összesen 18 pályával, melyeknek teljesítése 10 perctől akár másfél óráig is eltarthat. Minden pálya tartalmaz elsődleges (például foglald el a repteret, és közben ne haljon meg a főhős), másodlagos (szerezd meg az ellenség tankjait, vagy hatástalaníts aknákat) és titkos küldetéseket, melyek legtöbbször felderítéssel kapcsolatosak, de psszt. Igen, kedves matekszakos olvasók, önök már rájöttek, hogy bizony a single player-mód végigjátszható fél nap alatt. A műfaj kedvelői ekkor még egyszer nekifutnak, teljesítve az opcionális küldetéseket is, tegyük fel három nap. A fanatikusok nekiesnek a legnehezebb fokozaton, titkos célkitűzéseket teljesítenek és vért izzadva végigküzdik magukat a végső győzelemig: mondjuk egy hét. Erős eufemizmus alkalmazása esetén is azt kell hogy mondjam, hogy az egyjátékos mód igen-igen rövid. Ez tapasztalataim szerint két dolgot szokott jelenteni: 1.) a kiadó sok kiegészítőt szándékozik megjelentetni és gazdagon élni, míg meg nem hal. Ez jelen esetben a Stormregion sajnálatos dugába dőlésével minimum kétséges. 2.) Nagy szerepet szánnak a multiplayer játékmódnak. Ehhez minden elő is lett készítve, hiszen három játékmód és csaknem húsz pálya várja a stratégákat. Azért is lepett meg a játék rövidsége, mert személy szerint viszonylag rossz vagyok a valós idejű stratégia játékokban. Hmm, kit akarok átverni, NAGYON rossz vagyok bennük, valószínűleg előző életemben valami terelőkutya lehettem, mert képtelen vagyok rávenni magam, hogy megosszam a fősereget és ne adj isten a már megszerzett stratégiai pontokon hagyjak néhány csapatot védekezni, ellenben az egyetlen billentyűkombináció amit használok az a ctrl+a (minden egység kijelölése) + támadás. Ez a módszer nem kifejezetten ajánlott, meglehetősen frusztráló amikor végigküzdöd magad több kilométernyi csatatéren az ellenség bázisáig, ahol kezdetét veszi az epikus méretű küzdelem, csak azért, hogy közben egy fásultan kóborló szanitéc egység elfoglalja a főhadiszállásodat, aminek következtében kezdheted elölről a pályát, mert persze menteni elfelejtettél, hiszen mindig épp tör-

»És akkor a fák hatalmas fáklyaként világították be a havas tájat...

»TIPPEK ÉS TRÜKKÖK«

PÁRBAN JOBB

A szanitéc habár nagyon ügyes, még futás közben is gyógyítja gyalogos csapatainkat, saját magát nem tudja megmenteni. Úgyhogy érdemes minimum kettővel elindulni, hiszen így egyrészt egymást is gyógyítják, másrészt ha nagy a baj kétszer is rendelkezésünkre áll a területre ható harctéri elsősegély képesség, melynek 90 másodperces cooldown-ja van. Szó szerint életmentő tulajdonság. Hasonlóan érdemes párban használni az M59 jelű harckocsit is, amit ha felszerelünk a megfelelő kiegészítővel, akkor csata közben is javítja tankjainkat.

ELŐRE! NEM, NEM TI!

Ha nagy méretű seregeket mozgatunk egyszerre, akkor valami misztikus oknál fogva szinte mindig a javítókocsi és a szanitéc kerül legelölre, és mire a használható tűzerejű csapataink beérik őket, már gyakran menthetetlen a helyzet. Erre nekünk kell figyelni, csakúgy, mint arra, hogy a nagy hatótávolságú nehéztankjaink nem fognak maguktól a szükségesnél közelebb menni az ellenfélhez, aki így először szépen ledarálja a közelebb álló, gyengébb egységeinket. Érdemes a CTRL+[szám] gyorsbillentyűvel a különböző típusú egységeinket csoportokba rendezni, és így mozgatni őket.

OSZOLJ!

Az ellenség apró felderítő gépeit elenyésző légvédelemmel is ki tudjuk iktatni, a szőnyegbombázó helikopterrel viszont sok gondunk lesz. Ezek a gépek nagyon gyorsak, hiába próbálkoztam, nem sikerült leszedni őket, cserébe óriási pusztítást végeznek nagyon rövid idő alatt. Úgyhogy ha olyan helyen küzdünk, ahol lehet számítani bombázókra, hagyjunk nagyobb távolságot csapataink között, hogy minimalizáljuk a veszteséget. Ezek a dögök visszafordulva még egyszer megszórnak minket, szóval csak akkor örüljünk, ha a másodikat is túléltük.

HÁNY MESTERLÖVÉSZ?

Kommandós egységünk mesterlövész opcióval is választható. Ebből az egységből akár kettő is elég ahhoz, hogy a ránk rontó géppisztolyosokat még azelőtt leszedjék, hogy azok egyáltalán visszalőhetnének. Nem is beszélve arról, hogy segítségükkel kilőhetjük az ellenséges járművek kezelőit, és ellophatjuk a sértetlen harckocsikat. Remekül rejtőzködnek, nagy hatótávolságuk és sebzésük van, nekem a gyalogsági csapatok ellen rövid idő alatt a mesterlövész vált a kedvencemmé. Még a dumájuk is jó.

»JOBBRÓL JÓ, URAM!«

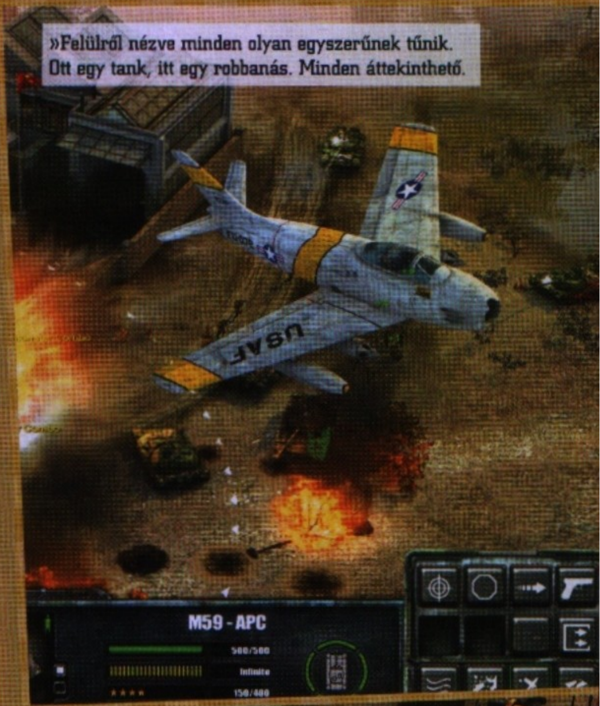
Ha szeretünk magunktól rájönni, hogy melyik helyzetben milyen taktikát érdemes alkalmazni, előbb vagy utóbb óhatatlanul belebotlunk - vagy rúgunk - a Cold War minimap szájbarágós aspektusába. Ha az nem lenne elég, hogy minden küldetésnél rögtön látjuk - gyakorlatilag kiégeti a retinánkat a fényesen világító pont -, hogy a térképen hol helyezkedik el egy-egy bevehető stratégiapont, a hatalmas sárgán villogó célkeresztek a javasolt sorrendet is jelölik. Kicsit több szabadságot a kreativitásunknak, én azt mondom. Legalább nehezebb fokozatokon.

tént valami, az autosave funkciót pedig kikapcsoltad, mert idegesített. Na, ilyen stratéga vagyok én.

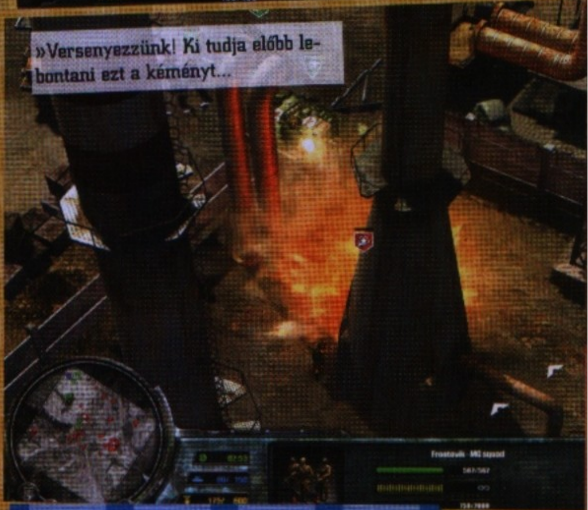
TAKTIKAI VISSZAVONULÁS.

Az automatikus mentésben egyetlen jó dolog van: hogy ki lehet kapcsolni. Körülbelül annyira szofisztikált, mint egy komolyzenei mű kőbaltás átirata. A kép megmeveredik, a hang megakad, aztán a játékos két másodperc múlva megkönnyebbülten sóhajt fel, hogy aztán szaporán dobogó szívvel próbálja meg felkutatni eltűnt csapatait, hiszen az automatikus mentés egyetlen dologra nincs hatással: a képernyő görgetésére. Tehát ha épp ezt műveltük, mikor őnagysága elkezdett menteni, akkor mire magához tér, valahol a pályát selymesen körülölelő ködből előkászálódva kell megpróbálnunk újra beleélni magunkat a játékba. Ha már elkezdtem kötekedni, vissza kell hogy térjek a pályákat összekötő animációkhoz. Egészen érdekes eklektikus katyvasz: az elején még korabeli archív felvételek, aztán főleg animáció, a hadjárat vége felé pedig még fekete-fehér fotók is előkerülnek. Nem tudom pontosan, hogy mi volt a készítők szándéka a filmekkel, talán hogy segítsenek bekerülni a játék korába, világába, vagy hogy oldják az öldöklés okozta feszültséget, mindenesetre bármi is volt a terv, nem sikerült. A menük tekintélyt parancsolók, a zene méltóságteljes, az eligazítás helyénvalónak tűnik, a játékmenetben egy-két kivételtől eltekintve - várakozó egységem egy ponton elkezdte fütyülni a Híd a Kwai folyón klasszikus nótáját - nincs helye humornak és akkor jön egy átvezető film szamárral, meg paraszt bácsival, vagy jégtáblán kuporgó parancsnokkal. Kicsit olyan érzésem támadt, hogy ezeket az animációkat valamelyik bennfentes lelkes, de enyhén retardált rokona készítette, akinek senki nem mert szólni, így kerülhettek a végleges verzióba ezek a hangulatukban a játéktól annyira távol álló, igazából kissé bugyuta elemek. Furcsán következetlen továbbá a játék nehézsége. Saját hiányos hadvezetési képességeimmel tökéletesen tisztában vagyok, mégis valamiért a legnehezebb, "ultra" fokozatban kezdtem a hadjáratot, és az első felvonás nagy része gond nélkül ment is. Aztán valamelyik pályán "normál" fokozatban is megizzadtam a győzelemért. De a későbbiekben is, az egyik küldetés során gyakorlatilag végig lehet masírozni a térképen komolyabb gond nélkül, a következő meg anynyira esélytelennek tűnik, hogy elkezdjük keresni a konzolmenüt (az "IDKFA" kód nem működik). Ehhez kapcsolódik az is, bár a játék lehetőséget ad komolyabb taktikázásra (szögesdrót felállítása, alagutak ásása, aknamező létrehozása), és az egységek képességeit okosan használva egész komoly csapdákat állíthatunk fel, mégsem követeli meg az esetleg csak műkedvelő játékostól ezek használatát; ügyes középutat találva ezzel a casual és a hardcore játékosok elvárásai között. Mindent összevetve, habár a sorozat nevéhez méltó folytatás született, a csillogó grafikai motor pedig kitűnőre vizsgázott, mégis, ha nem szeretnénk parancsnoki képességeinket összemérni játékostársainkkal, akkor csak erős fenntartásokkal tudom ajánlani a Codename: Panzers legújabb részét. A sztorimód túl rövidre, és kicsit monotonra sikerült. A multiplayer mód ezzel szemben sok órányi szórakozást nyújthat az önjelölt hadvezéreknek, amennyiben nem zavarja őket, hogy egy-egy nagyobb összecsapás után hőtől deformálódott rézdarabokat köhög fel a számítógépe. Pár hónap múlva pedig, amikor a most még borsos árú kártyák és processzorok ingyen járnak majd a müzlisdobozhoz, teljes pompájában csodálhatjuk majd – robbanások, tüzek, füst, levegőbe repülő testek és halálsikolyok fátylán át – a saját diadalmas és jól megérdemelt győzelmünket.«

»Ki tudja mikor fognak újra magyar tankok menetelni a winchestereinken...«



»Felülről nézve minden olyan egyszerűnek tűnik. Ott egy tank, itt egy robbanás. Minden áttekinthető.


»Versenyezzünk! Ki tudja előbb lebontani ezt a kéményt...

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/190

»A lenyűgöző látvány résein átsejlik az ötlettelen, szürke sztorimód, a jól eltalált atmoszférát pedig rombolja a következetlen magyarítás. A multi azonban tartogathat még kellemes meglepetést.

»SEDO

PRO »Részletgazdag, gyönyörű pályák. Kezdő és haladó hadvezéreknek egyaránt nyújthat kihívást.

KONTRA »Rövid és mégis néha az ember agyára megy. A küldetések előtt sokáig töltöget.

»81%«

CEVILLE

» fejlesztő: Realmforge Studios
» kiadó: Kalypso Media » web: www.ceville-game.com/en/
» gépigény: 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD

Gonosznak lenni még mindig jó...

Egyszer volt, hol nem volt, a nem visszaváltható üvegek hegyén is túl, volt ott egy királyság, ahol a nép egy törpenövésű zsarnok igáját húzta, mígnem egy szép napon fellázadt és a szó(sz)ke herceg vezetésével saját börtönébe zárta Ceville-t. Persze ekkor még senki nem tudta, hogy még Ceville-nél is vannak jóval gonoszabbak...

írta» DARTHS

»Egy csontváz kalóz egy kalandjátékban. Eredetibbet nem láttunk még soha...

A „kalandgyáros" német Kalypso media saját stúdiója előállt Ceville-lel, a zsarnok király történetével, hogy egy újabb point'n click kalandba erőltesse az ismert játékelemeket, átitatva egyfajta szarkasztikus humorral. Ez utóbbit Ceville testesíti meg, aki mint egy undok, gőgös nagypapa, mindenbe és mindenkibe beleköt, nem mellesleg bevallottan egy pénzéhes dög – és erre még büszke is. Mint ahogy azt manapság megszokhattuk a kalandjátékokban, szeretnek utalgatni a korábbi neves címekre, amit ha nem visznek túlzásba, kimondottan a játék előnyére válik, de amikor minden poénba beleerőltetnek valami Monkey Island-es vagy éppen Dungeon Keeper-ös utalást, az komolyan odacsaphat az ingerküszöbnek...

ÉS HOL MARAD AZ EREDETISÉG?

Kimondottan szépen indult a kaland, hiszen a játék csomagolása nagyon igényes; kihajtható előlap, benne csapatkép a főbb szereplőkkel – jó kézbe venni. A kézikönyvben rejtett tipp található (köszönetnyilvánításként, hogy átlapoztad), ami szintén egy jópofa ötlet, értékeljük. De lássuk a játékot. Elsőre aranyosnak tűnik, tetszik a grafika, röhögcsélek a trónfosztáson, mikor Ceville-t a saját őrei zárják a tróntermébe, persze ő mindenhez hozzáteszi a szarkasztikus megjegyzéseit. Pár órával később már bágyadtan kattintgatok a „mindent-mindennel" kombinációktól kevésbé izgatottan, bár még az újdonság erejével hat, hogy egy kalandjátékban két karakter között váltogatva lehet variálni. A harmadik fejezet után viszont már annyira nem kötöttek le az események, hogy (nem vicc) elaludtam játék közben. Nem tudom hogy történhetett, de megtörtént, és ez komoly jelzésként hatott tesztelés közben, így elkezdtem elemezgetni, mitől történhetett mindez? Fáradt nem voltam, ittas sem, tehát a játék a hunyó biztosan. A sztori tetszik, nem untat, a feladványok végül is logikusak, bár nagyon esetlegesek és ötlettelenek – itt már kevésbé éreztem, hogy érdekelne, mi a megoldás. A karakterek egyediek, mindegyiknek megvan a maga bája, bár több fantáziát el tudtam volna képzelni, ha már egy tündérmesébe csöppenünk. Ami viszont mélypont, az a játékmenet és a dialógusok – rém unalmasak. A poénok és utalások ideig-óráig viccesek, de aztán az agyonerőltetés megöli a humorfaktort. És itt a válasz a kérdésre. Miután megismerted a szereplőket, kiismerted a poénokat, ráunsz, hogy minden NPC kóros megalomániában szenved. A sok töltéstől és az érdektelen dialógusoktól pedig nem nehéz hosszú

»Egy kisebb forradalom jól jönne már a kalandjátékok műfajában.«

»AKITŐL ÉRDEMES LENNE TANULNI...«

Bill Tiller és csapatának bejött a Vampyre Story, ahogyan a kalandvágyóknak is , hiszen ha nem fogyott volna, nem készülne a második rész. Márpedig készül gőzerővel, alcímet is kapott a számozás mellé: A Bat's Tale. Mint az kiderülhet a címből, ezúttal többnyire Froderick denevérpajtással kell újfent kislánynak álcázva róni a világot, hiszen a gonadék Dr. Riga Mortus bezárta Monát és csakis házibőregerével tudjuk kiszabadítani. Ígéretek szerint kb. 15 órányi játékidőt kapunk, jó néhány új szereplőt, persze a régi ismerősökről sem feledkeztek meg. Lesz itt idétlen mágus, két balkezes sorozatgyilkos, gótművész mint új karakterek, de azért majd Monát is irányíthatjuk, miután sikerült kiszabadítanunk. Szóval a Monkey Island nagyöregje újra alkot, remélhetőleg hasonló minőségben, mint azt az első vámpíros történetben tette, persze azt is lehetne hova fokozni; bízunk benne, hogy így is lesz, ráadásul még idén. «

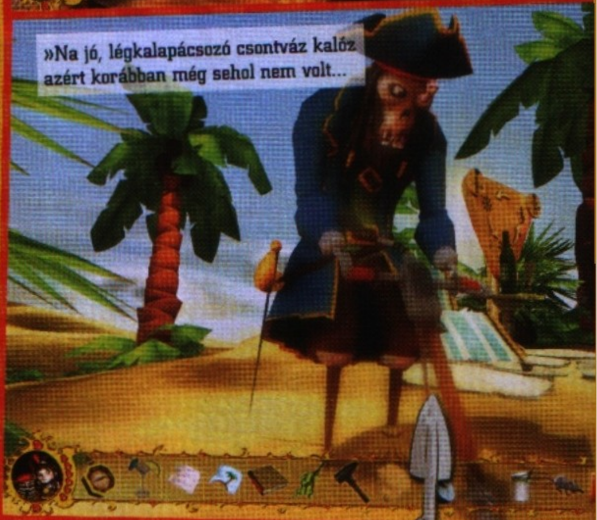
távon álomba szenderedni, ha szünet nélkül próbálsz meg a kaland végére járni. Úgyhogy ne tedd. Ha már fogyasztod, akkor csak mértéktartó dózisokban, este, lefekvés előtt javallott.

GONOSZNAK LENNI POÉN!

Azért a negatívumokon túl nézzük meg kicsit közelebbről is a programot. Alapvetően három szereplővel lesz dolgunk; a főszereplő Ceville, az árva kislány Lilly, és a beképzelt paladin Ambrosius áll majd rendelkezésünkre. Hármójukat irányíthatjuk olykor felváltva, olykor egyszerre, néhol pedig egymás között váltogatva. Ez egy remek ötlet volna, de amennyire ígéretes a dolog, annyira nincs jelentősége. Lehet egymás között cserélgetni tárgyakat, de ilyenkor a két szereplő nincs olyan helyzetben, hogy együtt tudjanak dolgozni, hanem például Ceville a börtönben, a kislány pedig a szabadban van és a börtönablaknál tudnak csencselni. Ezt megelőzően meg Ambrosiust kell irányítani, hogy elfogja Ceville-t és börtönbe zárja zsarnokságait megbosszulva. Mindenképpen egy remek ötlet (bár nem vagyok benne biztos, hogy ezt nem használták korábban kalandjátékban, maximum én nem tudok róla), de túl egyszerűen lett megvalósítva és nincs jelentősége a játékmenet szempontjából. Inkább hatásos megoldás, amikor egyszerre két karakter mozoghat egy képernyőn, hiszen ilyenkor a párbeszédeknél választhatunk Ceville undok beszólásai és a kislány kedvessége között. Persze ezt sem vitték túlzásba, de tetszett, amikor a sértett színésznőt egója táplálásával lehetett jobbkedvre deríteni – márpedig erre Ceville alkalmatlan, úgyhogy muszáj volt a kislányt "beszéltetni". A játék legszórakoztatóbb eleme persze így is Ceville karaktere, hiszen tényleg mókás, hogy egy jó szava sincsen senkihez és ott szól be az embereknek, ahol csak tud. Ebben a világban ő számít a gonosznak, és csak azért nem lincselik meg, mert a börtönből megszökve derékba törte egy hivatásos tündér karrierjét, ellopva annak személyazonosságát és a vele járó mentelmi jogokat tündérfalva törvényei felett. A sors iróniája, hogy egyedül ő tudja, hogy aki a királyi székbe került helyette, az egykori főtanácsosa, Basilius, a vérbeli feketemágus. Aki nem mellesleg még őnála is sokkal gonoszabb, hiszen ördögi tervének keretében démonokat akar a világra szabadítani. A népet pedig nehéz megmenteni, ha az igazságot csak egy kedves kislány hiszi el neked. Mindenesetre Ceville megpróbálja, és kivételesen szembeszáll a gonoszsággal, a maga gonosz eszközeivel. Dióhéjban ez a játék sztorija, s mint olyan, véleményem szerint a játék legpozitívabb eleme.

ROSSZNAK LENNI JÓ?

Nézőpont kérdése. Rossz kalandjátéknak lenni nyilván nem jó és a Ceville nem is egy rossz játék, viszont alig képes az átlagos szint fölé emelkedni. Aranyos, van stílusa, de ennyi, ilyennel találkoztunk már milliószor, kellene valami forradalmi, hogy felkapjuk a fejünket. Valami igazán új, profin kivitelezett, igényes matéria. Nem ez a kissé bugos, kissé instabil cucc, ami elvészni látszik a fantáziátlanság tengerén, noha az alapötletek jók lennének, de a kivitelezés mindent romba dönt. Ha már 3D-s, akkor a karakter-animációk ne remegjenek, mint egy 90 éves reumás nagypapa, legyenek szépen animált átvezetők, ne csak az ingame motorral bénán kivitelezhető behatárolt jeleneteket kapjunk, és a poénok legyenek eredetiek, ne pedig agyonerőltetettek. Ha ezek stimmelnének, akkor a Ceville egy nagyon jó kalandjáték lehetne, de így semmiképpen sem az. Helyszínek szempontjából tényleg sokfelé visz az utunk és karakterekből sincs hiány, csak az egész annyira lélektelen, hiányzik belőle az egység, a varázserő. Egyébként a fagyási problémák és a bugok többségére már érkezett egy patch, ami tényleg sokat javít a helyzeten, de ez nem kiemelkedő, hanem elvárható tulajdonság. Mindemellett hiába tetszett elsőre a játék kinézete, bizony közelebbről megnézve azért a grafika hagy némi kívánnivalót maga után. Maximumra véve is recés és eléggé egyszerű megoldásokkal operál – láttunk már sokkal szebb példányt ebben a műfajban. Nem olyan régen jelent meg a Vampyre Story, amiben véleményem szerint megvan az a megfoghatatlan plussz, ami a Ceville-ben nincs, ráadásul ott például a grafika is jelentősen szembarátabb. Nem akarok hasonlítgatni, de annyi igénytelen kalandjátékkal találkoztam már az elmúlt időszakban – legtöbbről tesztet is olvashattatok –, hogy kimondottan szőrösszívűen fogadom a futószalag újabb jószágait – elég volt a selejtből, most már minőségi kalanddal akarok játszani! A Ceville nem az, de nem is selejt. A középszerű besorolásnál több van benne, de az emlékezetesnél sajnos sokkal kevesebb. «



»Na jó, légkalapácsozó csontváz kalóz azért korábban még sehol nem volt...

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1321

»Egy sablonos point 'n click kalandjáték, erőltetett szarkasztikus humorral átitatva. Vannak benne jó ötletek, de a kivitelezéssel adódnak problémák...

»DARTHS

PRO
»Jók a karakterek és eleinte viccesek Ceville gyűlölködései...

KONTRA
»...de aztán túlerőltetik az utalgatásokat és a szarkazmust, nem mellesleg sok helyütt igénytelen.

»70%«

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

»fejlesztő: Massive »kiadó: Ubisoft »web: www.worldinconflict.com
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

Már a vörösek sem a régiek

2007 egyik legjobb stratégiája volt a World in Conflict és meglehetősen boldogok voltunk, mikor bejelentették hozzá a szovjet kiegészítőt. Sok csúszás és ellentmondásos információ után végre megérkezett a csomag, ámde a telepítést követően a korábbi boldogságunk pillanatok alatt szertefoszlott...

írta» CHRIS

Szinte nem is létezik olyan valós idejű stratégiai játék, amely kiegészítő lemez, vagy jobb esetben folytatás nélkül végezné. Érthető a dolog, hiszen sok esetben a készítőknek nincs elég idejük minden gondolatukat megvalósítani az alapjátékban, vagy később merülnek fel olyan ötletek, amelyek azonnal expanzióért kiáltanak. A Starcrafttól kezdve egészen a Red Alerten át szinte minden RTS átesett már ezen, s így járt a 2007-es év stratégiai játékának kikiáltott World in Conflict is, aminek most megjelent Soviet Assault című csomagját már régóta türelmetlenül vártuk. Bár ne tettük volna...

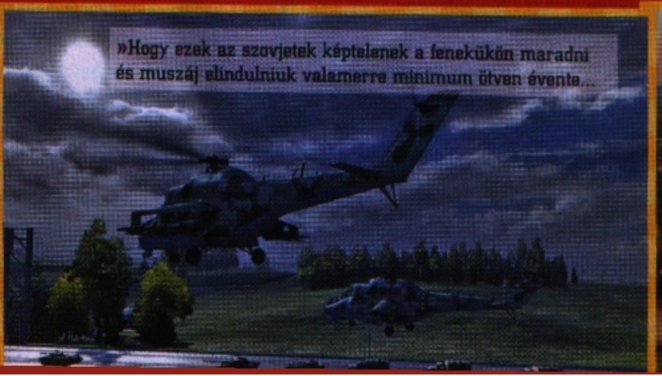
BACK TO USSR

Kétségtelen, hogy a World in Conflict két évvel ezelőtti megjelenése teljes egészében felforgatta az RTS-műfajt. Addig példa nélküli módon olyan játékot hoztak létre, amely tökéletesen ötvözi a mai akciójátékok pörgős, dinamikus játékmechanizmusait egy valós idejű stratégiával, ahol hiába a kevés irányítható egység, újdonságaival mégis földbe gyalázza a konkurenciát. Pedig a WiC egyszerű recept alapján készült: felejtsd el a bázisépítést, készíts négy teljesen különböző kategóriát az egységtípusoknak, találj ki egy nagyszerű conquest játékmódot, majd mindezt fűszerezd meg egy 16 személyes többszereplős móddal, ahol a siker érdekében bizony mindenkinek össze kell dolgoznia. Ehhez még hozzáadhatjuk a kor legmodernebb grafikus megvalósítását is, ami olyannyira látványos, hogy nemcsak a mai napig nem akad konkurenciája, de valószínűleg még jó pár évig megállja a helyét - ráadásul a legtöbb számítógépen elfogadható sebességgel fut. De sajnos hiába az év játéka cím, a sajtó által agyonmagasztalt játékmenet, ha az eladásokban ez nem köszönt vissza. A rajongók imádták a játékot, de sajnos minden a WiC ellen dolgozott. Azóta a játék kiadója, a Sierra is bezárta a kapuit, készülő projectjeik pedig szétszóródtak a szélrózsa minden irányába. Így járt a Soviet Assault is, amit a Ubisoft karolt fel, és a készülő konzolos változattal egyetemben – egy valószínűsíthető költségmegtakarítás nevében – minden ötletet kidobott az ablakon. Persze az igazság már sosem fog kiderülni, de a szóban forgó játékot látva ki tudunk következtetni pár dolgot.

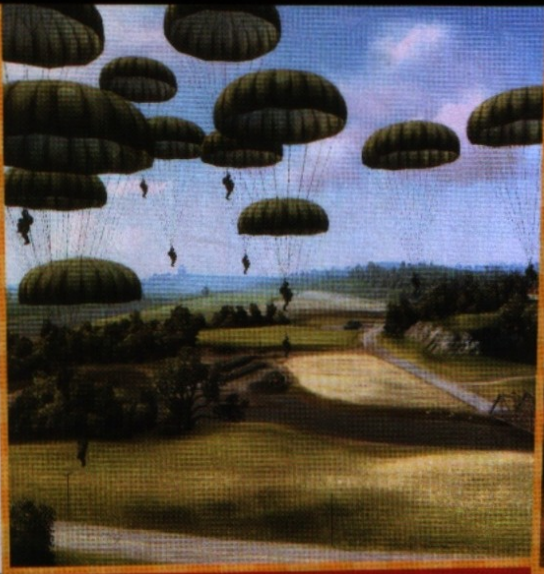
> »Izgatott várakozásunkat a játék telepítését követően ezúttal a lesújtó döbbenet váltotta fel...«

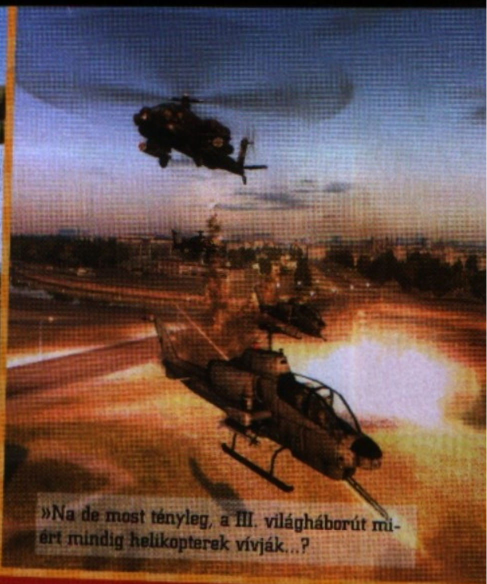
LEHÚZÁS FELSŐFOKON

Most, hogy majdnem a cikk feléhez értetek, jogosan merülhet fel bennetek a kérdés, hogy mikor fogunk már végre a kiegészítő lemezről beszélni. Nos, a helyzet az, hogy írnánk mi a Soviet Assaultról akár teljes könyveket is, de sajnos ez a lemez finoman szólva nem más, mint egy hatalmas lehúzás, amit igyekeztek a megmaradt rajongókra sózni. A kemény szavak mögött pedig kő-


»Hogy ezek az szovjetek képtelenek a fenekükön maradni és muszáj elindulniuk valamerre minimum ötven évente...

»Hééé srácok, ne hagyjatok itt! Nem erről volt szó! Nincs itt bikinis lyány egy se...




»Na de most tényleg, a III. világháborút miért mindig helikopterek vívják...?

kemény tények sorakoznak fel, amiken egyszerűen nincs mit szépíteni. A kiegészítő legnagyobb újdonsága hat új pálya, amely a szovjet oldalról igyekszik bemutatni a játék történetét, egészen onnan, hogy a gazdasági nehézségekkel küszködő Szovjetunió lerohanja Berlint. Ezt a szóban forgó hat pályát az eredeti tizennégy küldetés közé ágyazták be, tehát ahhoz, hogy megismerjük azokat, újra végig kell játszani az alapjátékot. Mivel jelen cikk írója ezt háromszor megtette, érthető módon nem igazán fülött a foga ehhez a feladathoz, de mit lehet tenni, ha egyszer az újdonságokra fényt kell deríteni (így jár az, aki stréber módon újrajátszik játékokat). Hurrá! – gondolhatnánk. Legalább kapunk hat új pályát, amit később többszereplős játékmódban is kipróbálhatunk! De itt jön az a bizonyos „de" szócska, ugyanis erről szó sincs. A hatból pályából négyet már az alapjáték többszereplős játékmódjában megismerhettünk, tehát még arra sem vették a fáradságot a drága készítők, hogy teljesen új pályákat rajzoljanak hozzá. Érhető módon már ezen a tényen is annyira kibuktunk, hogy ököllel ütöttük a fejünket, miként is voltunk képesek tizenöt eurót fizetni ezért. A dolog azért is érthetetlen, hiszen már régóta közkézen forog a játék hivatalos pályaszerkesztője, aminek hála már legalább négy-öt olyan pályát készítettek a rajongók, melyeket letölthető formában később hivatalosan megosztottak az egész játékosközösséggel. Még azok is jobbak lettek volna, mint ez az olcsójános megoldás. Mindezek tetejébe a két új térkép sem minőségben, sem pedig az élvezhetőség terén nem közelíti meg az alapjátékban találhatókat – mintha teljesen más csapat készítette volna azokat.

HA RAJTUNK MÚLIK...
AVAGY MIT CSINÁLTUNK VOLNA MÁSKÉPP?

Először is az a legkevesebb, hogy betettünk volna hat új pályát a csomagba, nem a régieket használtuk volna fel. Ezután legalább 3-4 új egységet vonultattunk volna fel a Vörös téren, s voilá, meg is van a 85%-os értékelés!

ÉS TOVÁBB IS VAN, MOND... JA NINCS

No de lelkesedésünket igyekeztünk ennek ellenére magasban tartani, s kíváncsian vártuk, esetleg számíthatunk-e valami más újdonságra. Esetleg új egységek? Nos igen, akik játszottak már az alapjátékkal, tudhatják, hogy a két szembenálló fél (azaz pontosabban három, mivel NATO erők is szerepelnek) semmiben sem különbözik egymástól, attól eltekintve, hogy egységeik máshogy néznek ki. Tehát az USA nehéz tankja semmiben sem tér el a szovjet társától, képességeik megegyeznek. Ez a tény egészen mostanáig senkit nem zavart, hiszen a kényes játékegyensúly érdekében volt ez. Több egység viszont már korábban sem ártott volna, hiszen nagyjából ugyanazzal a két-hárommal játszott mindenki. De sajnos a Soviet Assault esetében – teljesen egyedülálló módon a valós idejű stratégiai játékok kiegészítő lemezeinek történetében – egyetlen új egységet sem kapunk. Jól olvastátok, nullát. Mi pedig még a bejelentéskor azon morfondíroztunk, hogy milyen jó lenne egy teljesen új szerepkör a már meglévő négy mellé (gyalogság, támogatás, páncélosok, légierő) – egy tengerészetet el tudunk volna képzelni, hadihajókkal, tengerészgyalogosokkal, vadászgépekkel. Nemhogy új szerepkör nincs, de még új egység sem, ami már egyenesen megbocsáthatatlan. Csupán egyetlen pozitívumot tudunk felvonultatni a játék mellett, mégpedig az átvezető jeleneteket, amiket ezúttal is a játék motorjával valósítottak meg. Ezek a képsorok most is hozzák a megszokott színvonalat és hihetetlen hangulatosra sikeredtek. Ezekben az új animációkban három szovjet tiszt életét kísérhetjük figyelemmel, hogy milyen is volt az invázió ő szemszögükből. Itt mutatkozik meg egyedül a készítők profizmusa, a vágások, a kamera-beállítások és minden, ami ezekhez a jelenetekhez volt köthető, nagyszerűre sikeredett. Akad még egy új taktikai csapás is, amit valahol a történet közepe felé ismerhetünk meg (gyújtóbomba), de sajnos mindez kevés az üdvösséghez.

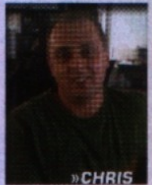
A SZOVJETUNIÓ BUKÁSA

A harminckettedik mély, csalódott sóhajtás után végül levontuk a konzekvenciánkat a játékot illetően, s szomorúan elfogadtuk a tényt, miszerint a Soviet Assaultban annyi újdonság van, mint amennyit más játékokban egy-egy javítással kapunk. Egyetlen jó dolog az egészben az, hogy a kiegészítő megjelenésével egyetemben újra kiadták az alapjátékot is, ami mellé már jár a Soviet Assault, de üröm az örömben, hogy olyan áron, aminek a felét sem érné ez a csomag (közel 30 euró, azaz cirka 9000 forint). Ugyanis nálunk már megjelenéskor 7000 forintba került az alapjáték (most háromezer körül kapható), ez a kiegészítő pedig – valljuk be – még egy Big-Mac menü árát sem éri meg, igaz azt, hogy idehaza mennyibe fog kerülni, még nem tudjuk. Egyszóval csalódtunk a Soviet Assaultban, hiszen sikerült szinte nulla újdonságot felvonultatni benne. Kifejezetten az az érzésünk, hogy csupán pénzt akartak kicsalni a megmaradt rajongótáborból. Nagyon szomorúak vagyunk, hiszen sokkal jobb sorsot érdemelt volna ez a nagyszerű játék.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»10%

www.pcguru.hu/1260

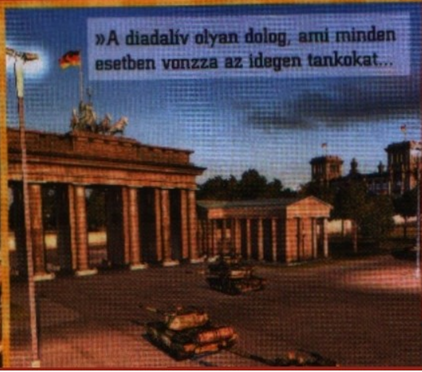
»Képtelenek vagyunk elhinni, hogy komolyan gondolták ezt a készítők. Tipikus lehúzás az egész, csak a legmegrögzöttebb rajongók fogják beszerezni.


»CHRIS

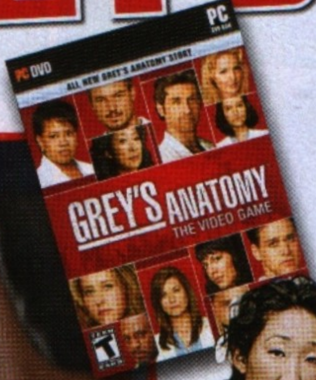
PRO
»Hangulatos animációk, teljesebb kép a hadjáratról.

KONTRA
»Nincs benne semmi újdonság a hat új (?) pályán kívül.

»45%«

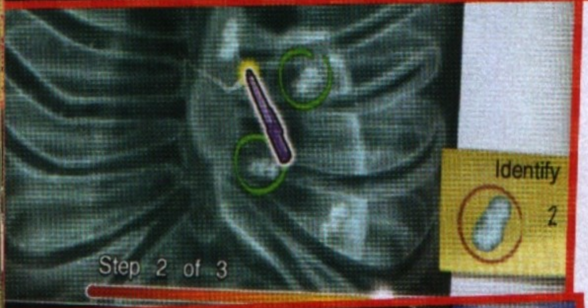

»A diadalív olyan dolog, ami minden esetben vonzza az idegen tankokat...

GREY'S ANATOMY THE VIDEOGAME



»fejlesztő: Longtail Studios »kiadó: Ubisoft
»web: www.ubi.com/US/Games
»gépigény: P4 1,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

»Végül is ez egy kórház, ne csodálkozz, hogy más testnedveit kell gyűjtögetni...



»Mint rendesen, természetesen most is inkább a fickók járnak a lányok eszében, nem a betegek...

Agyhalál a Grace klinikán...

Az ember mindig reménykedik. Féltünk az újabb sorozat-feldolgozástól, ráadásul ezen a téren már a Ubisoft neve sem garancia a minőségre - sajnos. A végeredmény azonban legvéresebb rémálmainkat is felülmúlta...

írta» KREDENC

A Grey's Anatomy néven ránk váró katasztrófa – amely a kanadai illetőségű Ubisoft alapító Gerard Guillemot által irányított Longtail stúdió munkája – nem egyszerűen rossz játék: nemcsak a francia óriáskiadó eddigi legpocsékabb munkája, de majd harminc évnyi „digitális pályafutással" a hátam mögött kijelenthetem: minden idők egyik legsiralmasabb produktuma, melynek igazából Miguel „Futottak még" rovatában lenne a helye. Nem tudom, a hazánkban „A Grace klinika" címen futó, a Vészhelyzetet a legcukrosabb romantikus szappanoperákkal elegyítő széria célcsoportja mely réteg, és hogy nekem, 43 éves, érettségizett értelmiséginek szégyenkeznem kell-e, hogy rendszeres és lelkes nézője vagyok, de úgy tűnik, a megrendelő ABC csatorna és a készítők úgy vélik, a sorozatot csak az agyhalott, a számítógépet pusztán porfogónak és férjük elcsábítójának tartó háziasszonyok bámulják üveges szemekkel. Ráadásul a cím csak a Nintendo kis- és nagykonzoljára készült el a PC mellett, így tulajdonképpen mi egy Wii/DS-átiratot kapunk, ezekhez méltó (?) megjelenéssel és „ceruzás" minijátékokkal.

HANGULAT PRO ÉS KONTRA...

Már a látványvilág is sokkoló: 2009-ben megjelent egy játék, amely fixen 800x600-ban (!) feszít monitorjainkon, és a grafikus beállítások (nem elírás!) menüjében mindössze a feliratokat kapcsolhatjuk ki/be, valamint az egér érzékenységét állítgathatjuk (reménytelenül, erről később). Maga a technológia nem lenne rossz, ugyanis rendes élő szereplős jelenetek vannak bedigitalizálva és a bizonnyal sokak által ismert cel-shading technológiával átdolgozva; a motor ugyanaz, ami a legújabb PoP alatt muzsikál, ám ég és föld a különbség: ami ott varázslatos, az itt rémisztő. Torz, felismerhetetlen figurák, melyek csak nyomokban hasonlítanak a szereplőkre, ráadásul nem értem miért (pénzhiány?), de nem az eredeti színészek kölcsönzik hangjukat a figuráknak, rossz (legtöbb esetben csapnivaló), idegen orgánumok rontják tovább az összképet, melyet „megkoronáz", hogy az amúgy remek zenei anyagból mindössze egy muzsika köszön vissza. Talán csak a gesztusok, mimikák dicsérhetők valamennyire, ezek jóval többet mondanak a botrányos, bár állítólag profi hangszínészek által prezentált szinkronnál. A játék alapját amúgy a negyedik évad

! Eredetileg a Grey's Anatomy csak egy minisorozatnak indult, a készítők és a megrendelő ABC nem gondolkodtak kilenc epizódnál többen. A nézettség azonban olyan frenetikus volt, hogy azonnal berendeltek egy másik évadot már 27 résszel. A siker pedig azóta is töretlen, hetente több tízmillió nézővel. !

»BOTRÁNY A KLINIKÁKON«

A széria sajnos meglehetősen leszállóágban van, köszönhetően annak, hogy a kulisszák mögött olyan események zajlanak, amelyekről megérné külön sorozatot készíteni. Kezdődött azzal, hogy Isaiah Washington (Burke) „leköcsögözte" T.R Knightot (O'Malley); az ifjú színész ezután bevallotta, hogy valóban homoszexuális, Washingtont pedig a jókora botrányt követően kirúgták a szériából. Aztán a készítők összeboronálták Erica Hahnt és Callie-t, majd úgy döntöttek, túl erős a leszbikus-vonal, így végül az előbbi karaktert alakító Brooke Smith is távozni kényszerült, emiatt aztán a színésznő alaposan ki is verte a balhét. Pletykák szerint T.R Knight és a mostanság mozifilmekben is szereplő Katherine Heigl (Izzie) szekere rúdja is kifelé áll, bár ezt hol cáfolják, hol megerősítik, ráadásul azóta az is szárnyra kelt, hogy Shepherd, alias McCsábító (Patrick Dempsey) karrierje is lezárul hamarosan, legalábbis a szérián belül.

ÓVODÁS ORVOSLÁS

Ahogy az már a cikkben is említésre került, a "minijátékok" már egy óvodásnak sem okoznának gondot, gyakorlatilag nincs más dolgunk, mint kihívás nélkül tologatni az egeret és kattintgatni, ezzel végrehajtva a bonyolult műtéteket. Képeinken egy viszonylag egyszerű feladat négy fázisát követhetitek végig.

»A Grace klinikás magas nyálfaktor természetesen a játéknak is sajátja.

»Tátsd tágra a gigádat, had fújjak oda valami nagyon savanyút neked.

jelenti, ehhez írtak hozzá az eredeti írók öt új epizódot; megjelenik benne egy Vince Bennet nevű ápoló is, aki Cristinával feledteti Burke távoztát, no meg az Alex-Izzie-Lexie-Callie-Ava-George sokszög is alaposan összekuszálódik (itt még nem lép be a sorba Erica Hahn, Callie leendő szerelme, őt még Marc Sloan próbálja befűzni, miközben mások után is rohangál szokása szerint). Nyilvánvaló, hogy a fentieket csak az érti, aki ismeri a szériát, ám az is természetes, hogy ez a játék kizárólag nekik készült, másnak egyáltalán nem ajánlható, semmilyen szempontból. A friss sztori keretét egy diftériajárvány jelenti, amely karantént és egy járványügyi szakember érkeztét, no meg újabb konfliktusokat hoz magával. Önmagában ez sem lenne rossz, a beszólások, szövegek, fordulatok, Meredith szokásos monológjai visszaadják a széria hangulatát, aki szereti a „Grace-t", az simán beleélheti magát a történetbe; illetve beleélhetné, ha ugye a karakterek külleme és hangja, no meg a minijátékok nem rángatnák ki minduntalan az elrévülésből.

> »Ezen a játékon már egyetlen életmentő műtét sem tudna segíteni.«

KÉPESSÉGFEJLESZTÉS ÓVODÁSOKNAK

A játékmechanizmus a következő: van tehát öt epizód, ezek több fejezetből épülnek fel, a fejezetek pedig egy-egy adott szereplőt középpontba állító jelenetekből. Minden jelenetben különféle konfliktus- és döntéshelyzetek elé kerülünk, illetve néhanapján operálunk, kivizsgálunk, mindezeket pedig a már emlegetett minijátékokkal vezényelhetjük le. Ezek időre mennek, ha nem sikerül megoldanunk a feladatot, elvész egy életünk az ötből, ha mindegyik elfogy, az egész jelenetet elölről kezdhetjük; mindennek végén kapunk egy kiértékelést is a megmaradt életek alapján, ami ugye valamiféle ösztönző akar lenni – más kérdés, hogy aki egyszer kipróbálja a játékot, örökre elmegy tőle a kedve, nemhogy nekiállna újra... (Mentési lehetőség amúgy nincs, három profil van, a játék ezekben maga archiválja az állásunkat.) No és akkor végre arról, ami igazán kicsapta nálam a biztosítékot: a minijátékok, melyek egy 3-4 éves gyerek számára minden bizonnyal kihívást jelentenek, azonban ezen életkor felett az ember úgy érzi, McCsábító egy rosszul sikerült lobotómiát hajtott végre rajta. Hadd írjak le egy műtétet: 1. lépés, sterilizálás: az egér mozgatásával színezz ki egy körbehatárolt területet; 2. lépés, bemetszés: húzd végig az egeret egy egyenes vonalon (!); 3. lépés; sebtisztítás: az egér mozgatásával „porszívózz" össze pár vérpacát. Ennyi. A játékok zömében más dolgunk nincs, mint adott ideig lenyomva tartani a bal egérgombot, bizonyos vonalon végigvezetni a kurzort és hasonlók. Egy-két „komolyabb" feladat akad, például tükrök állításával egy fénypászmát eljuttatni a célig, akadályok félretolásával eljuttatni A-pontból B-be egy tárgyat, de van itt ritmusjáték (megfelelő időben lenyomni a gombot), „szedj le három egymás melletti azonos bogyót" móka, képösszerakás (három [!] darabból), Asteroids-féle „kerüld el az ellenséget"-ügyeskedés és hasonlók. Összesen talán egy tucatnyi ilyen „kihívást" kapunk, és bár vannak ötletesebb megoldások (például egy csoportképről le kell tépni azt a figurát, akit ki akarunk zárni a beszélgetésből, ki kell hajtogatni egy összegyűrt fotót, kilökdösni a képből a nem megfelelő gondolatfelhőket), és a feladatok egyre nehezednek a sztori előrehaladtával, az egyetlen gondot az jelenti, hogy az irányítás pocsék, az egér érzékenységét, ahogy már említettem, nagyon nehéz belőni, néha pedig hiába is igyekszel, maga a játék szívat meg és teszi lehetetlenné, hogy az idő lejárta előtt befejezd a mutatványt. Frusztráló, idegesítő, unalmas, repetitív, ocsmány - ennél jobb, szebb, érdekesebb és izgalmasabb flashjátékokat lehet találni az interneten százszámra. Nyilvánvaló, hogy az egészet a Wiimote-ra és a DS ceruzájára tervezték és optimalizálták, nem a PC-re, no de akkor is... Még nagyobb baj, hogy mint mondtam, a minijátékok teljesen széttördelik az egész játékmenetet, rossz helyen vannak, feleslegesek, minduntalan kizökkentik a „nézőt" a sztori élvezetéből (már amennyire élvezni lehet, ugye, de nem akarom magamat ismételni...).

ORVOSI ELLENJAVALLAT

Nehéz a fentiek fényében bárkinek is ajánlani a játékot. Igazából csak a sorozat rajongóinak figyelmét hívom fel rá, hogy létezik ilyen termék, és tehetnek vele egy próbát; a legjobb megoldás, ha egy óvodás-kisiskolás gyermeket vesznek maguk mellé, és a minijátékok idejére átadják neki a terepet, így talán élvezni tudják a hangulatilag és történetében amúgy tényleg rendben lévő szoftvert. De nekik is szólok: mellékhatások tekintetében... de hisz tudjátok... «

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»20%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»10%

www.pcguru.hu/1518

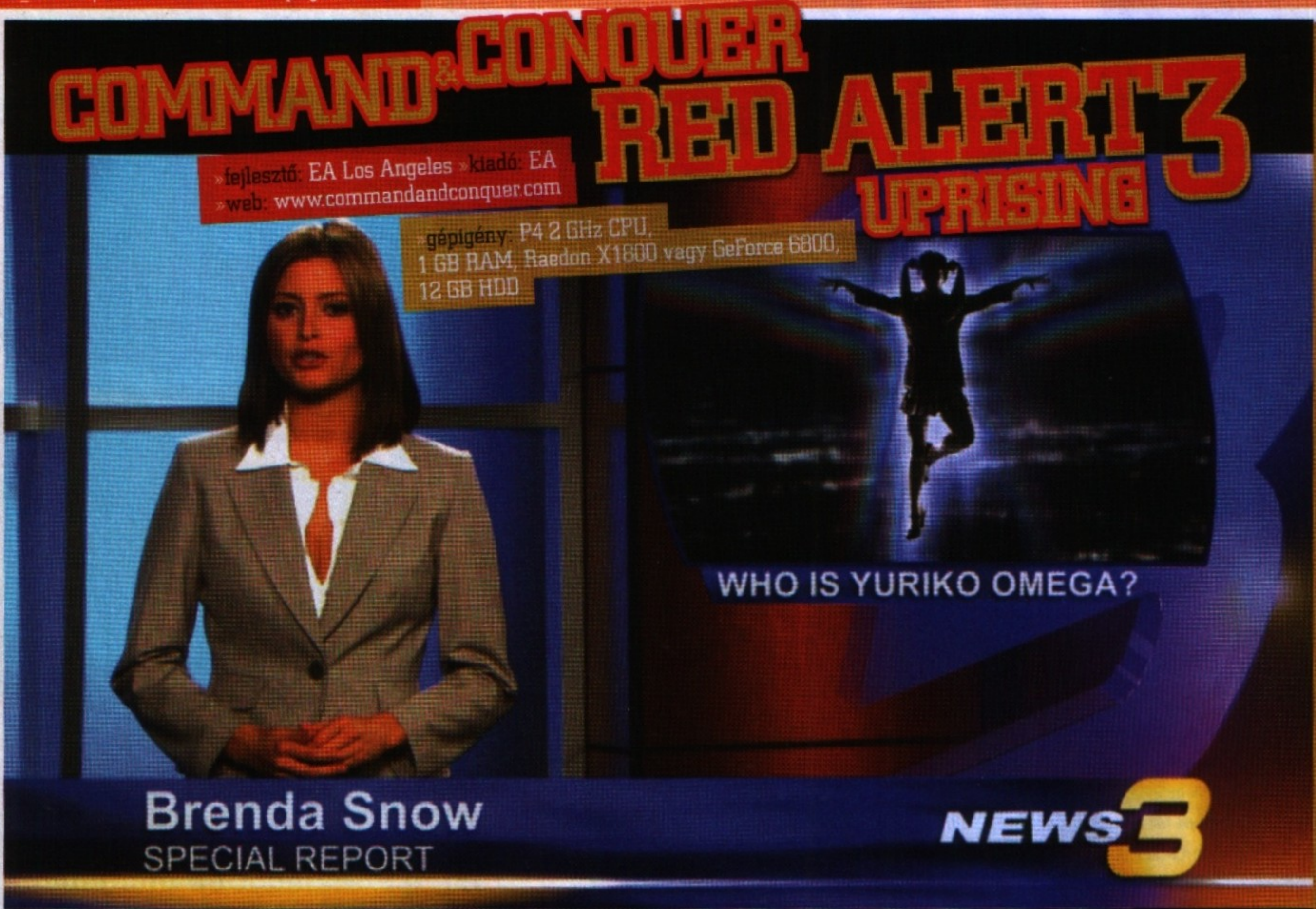
»A játék alapjául szolgáló sorozatot most épp botrányok kísérik – nyugodtan belevehetjük ezt a végterméket is ezek közé, mert skandalum az egész, a kiviteltől a tartalomig.

»KREDENC

PRO »A sorozat hangulata nagyjából tetten érhető és a mögöttes technológia dicsérhető

KONTRA »Ocsmány grafika 800x600-ban, dedós, unalmas minijátékok és ráadásnak nem az eredeti szinkronhangok

»15%«



Vörös riadó! Jön Yuriko...

Szinte tegnap történt, hogy a felkelő nap országának roppant ármádiája feltűnt a C&C univerzum tibériumon innen eső (Kane előtti hidegháborús, Red Alertes) horizontján. Az EA pedig még azon melegében előirányzott egy kevésbé masszív kiegészítőt, amelyben célként volt megjelölve, hogy gyömöszöljenek bele lehetőleg mindent, ami az RA3-ból kimaradt, illetve azon dolgokat, amikért a rajongóknak már régóta sírásra görbült a szája...

írta» TIKA

»Nos, az a kis paca ott a kép közepén, na ő Yuriko. Félni kell tőle nagyon. De most komolyan...«

Az új expanzió meglehetősen furcsa formában érkezett meg, egyelőre ugyanis csak digitális terjesztésben érhető el (EA Store, Direct2Drive), ami azt sugallná, hogy itt valami borzasztó multiplayer merénylet készül, pedig jó ideje nyílt titok, hogy az egyjátékos szálon keményítenek. A netes terjesztés - nincs multiplayer kombináció persze teljesen köznapi, csak furcsán veszi ki magát. A pakk egyébként standalone, azaz önállóan futtatható, és semmi új nincs a látvány, vagy az irányítás terén, sőt bizonyos értelemben visszalépés ez az alapjátékhoz képest, hisz elárvultan vágunk neki a hadjáratoknak (a multiplayer mellett a kooperatív sémára is nyomtak egy teljes törlés gombot)...

> »Korrekt kiegészítő, igazán komoly meglepetések nélkül...«

BEMELEGÍTÉS GYANÁNT

Az előzményekről (Red Alert 3) röviden csak annyit, hogy egy orosz időutazás vonta ki Einsteint az aktuális idősíkból, ezért nem volt atom sem, Japán pedig így került a történetbe. A szövetségesek szokás szerint megbúbolták a felkelő nap fiait és a teljes kommunista ármádiát, volt Hell March, nagy ünneplés, túloldalon pedig bánatnak tengere. A fenti eseményeket egyébként egy rövid intróban össze is foglalták, és a Tutorial menüpont sem maradt le, ami azért jelzi, hogy a rajongóknak szánt előzetes beetetés mellett friss vásárlókat is várnak. Új hadjáratból négy van, egy speciális, amely Yuriko Omega (japán pszi-hero) viszontagságos életútját tárja fel előttünk, és a megszokott japán-orosz-szövetséges cucc. Ezek a mini-kampányok (3-4 küldetés) lényegében az epilógus szerepét töltik be. A pillanatnyi harci helyzet szerint – ebben az univerzumban a békegalamb ugye kihalásra ítélt állatfaj –, a szövetségesek ellenőrzik a japán és az orosz territóriumokat. Tatsu koronaherceg pedig épp a Japán körüli szigetcsoportokra betörő kommunistákkal van elfoglalva, akik az uralkodó végső nyughelyét meggyalázva tankokkal tapossák e szent gyepet. A szövik fülük botját sem mozdítják, így újra támadásba lendül a shogunátus gyér, de technikailag megtáltosodó hadereje. Ami a Kreml mindenható urait illeti, Ivana Milicevic állt be a tölgyfaasztal mögé, és csinos arcán ezúttal a tőszomszédságban folyó titkos kutatások miatt szalad ráncba a bőr; és itt kerül képbe az a Future

»GIGA-FORTRESS«

A Dock Core maximális felfejlesztése után juthatunk ehhez a tömegpusztító eszközhöz, amely a japán építkezési szokásoknak megfelelő guruló tömbben jelentkezik. 6300-as ára 30 másodperc alatt materializálódik egy igen durva – rakétaplatformokkal és energialövegekkel minden irányba tüzelő – tengeri létesítményként (Sea Fortress), és speciális képessége, hogy képes légi járművé (Sky Fortress), kvázi egy óriási páncélozott szamurájfejjé alakulni, amelynek szájából pusztító sugár tör elő.

Tech vállalat, amelynek majd központi szerepe lesz a Challenge menüpont alatt. A japán hadurak – anno a japán kampány parancsnokai – nem törődnek bele a vereségbe, pechjükre, mert a szövetséges kampány keretében - Gemma Atkinson inspiráló látványával körítve – újfent megruházhatjuk őket.

AKIKNEK SZÍV- (ÉS KEBEL-) ÜGYE A HAZA...

A küldetéseket beharangozó felvezető videókból úgy félórányi, jó minőségű élőszereplős felvétel került elosztásra, néhány új színész bevonásával. Ezúttal az Európai Unió elnökét alakító Malcolm McDowell, és a Future Tech főnökét megszemélyesítő Jodi Lyn O'Kefee (Prison Break, Gretchen "Rossz kislány" Morgan) lenne a két húzónév, illetve Holly Valance (ausztrál színésznő és énekes) a tévébemondó szerepében. A zenei anyag ismét csak kiváló, Frank Klepacki hozta a formáját, különösen a tradicionális japán elemekből építkező dallamok megszólalása élénkíti a harci kedvet. Az új Challenge opció is érdekesre sikeredett, és noha legtöbben a General's hasonló nevű funkciójának másolatát várták ide, ez inkább a Future Tech kampányának megfeleltethető kihívás lett. Ugyanis szabadon váltogatva a három oldalt kezdetben csak az alap arzenállal nyomulunk előre, hogy egyre újabb és újabb egységeket, technológiákat lopjunk/szerezzünk meg a változatos, és persze fokozatosan keményedő csatározásokban. Cirka ötven misszió lett ide felfűzve, néhány kisebb elágazással, és olyan új pályaelemekkel, mint például az Acid Rain-en időről-időre mérget szétpermetező repülőgépek.

»A RA3: Uprising kiegészítő jelenleg csak digitális terjesztés útján vásárolható meg, hazánkban még nem kapható dobozos változat belőle.«

THE TALE OF YURIKO

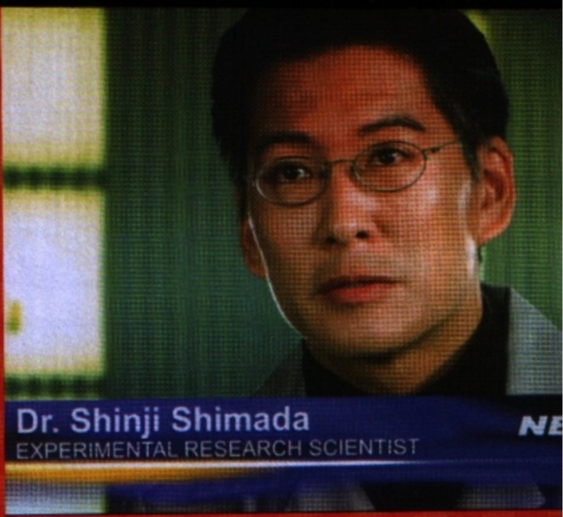
A Red Alert 3-ban megjelenő japán kislány (Tanya és Natasa ellenpárja) az iskolai egyenruha és az ártatlanság édes maszkjával libbent be a csatatérre, és puszta akaratával darabolta szét a tankokat. Az új überegység fogadtatása vegyes volt, hiszen míg Tanya és Natasa mellé könnyű hús-vér alakokat társítani, és beilleszteni a világképbe, addig a kis copfos csak egy lebegő szöszmösz, aki többtonnás gépekkel zsonglőrködik. A fura, hogy éppen egy ilyen bemutató/ismerkedő jellegű szösszenetre lett volna szükség, amit az Uprising most, kissé megkésve prezentál is. A lényeg, hogy a kislány gyermekkorában felfedezett különleges képességeit egy labor mélyén kíméletlenül fejlesztgették, amíg aztán egy sikertelen szökési kísérlet után (első pálya) jött az ismert háború, majd a szövetségesek tárolták lefagyasztva (kettes etap), végül pedig visszament a laborba, hogy elkenje a tudós száját, és kiszabadítsa nővérét (Izumi – Julia Ling arcával fémjelezve). Mivel a háromból két pálya a föld alatt játszódik, illetve csak egyetlen központi szereplő van, némileg változtattak a megjelenítésen – a kameraállás fix –, továbbá Yuriko már négy képességgel rendelkezik, amelyeket a protokoll ikon alatt még tovább is lehet fejleszteni. Ezen képességekkel a felvonuló durva tömegből néhányat a maga oldalára állíthat (Domination), vagy egyetlen pszicho-kinetikus kisüléssel elsöpörheti a közelben állókat, esetleg tárgyakat, járműveket hajigál (Telekinetic Slam), sőt, pszionikus pajzsot vonhat maga köré, amelyről a lövedékek visszazáporoznak az ellenfélre. Mindent egybevetve jól eltalált, hangulatos kompozíció lett.

REPORT FOR DUTY

Ami az új egységeket illeti, tizenegy darab került az Uprisingbe. Allied oldalon például a Pacifier FAV, egy lebegő tüzérségi eszköz, amely lecövekelve messzire, és durván sebez, míg a Cryo Legionnaire a Cryo kopterek fagyasztásos technológiáját viszi tovább a gyalogsági rubrikába, továbbá fejlődés van tankos vonalon is, ahol a Future Tank (Terminator, korai modell) jelenik meg. Szintén kékben találkozhatunk még a Harbinger Gunshippel, ami a légierőt duzzasztja, és földi célpontokra vadászik jókora löveggel. A vörösök mondhatni csak páncélozott kategóriában keményítenek – van az újak között aknavetős motorbicikli (Mortar Cycle), zúzó tank (Grinder), rakétavetős lépegető (Reaper), illetve a gyalogságnál a Desolator egység (mérget spriccel az ellenségre, amely jópofa effektben elolvad). A japánok pedig maradtak a kaptafánál, és újabb mega robotokat ásnak elő: a Giga-Fortress és a Steel Ronin gondolom beszédes nevek...

AZ UP MOST DOWN?!

Az Uprising ára 20 USD, ami a mai árfolyamot elnézve sem egy óriási összeg, ezért a pénzért pedig nehéz elvárni ennél többet (Challenge mód, 4 új kampány, 11 új egység, 30 db skirmisch pálya). Az új egységek színesek, jól illeszkednek a történetbe, ám a sztorin túllépve már kifejezetten durvák, túl hangsúlyosak egy átlagos meccshez. A Challenge mód pedig szerintem csak a fanatikusoknak jön be, ugyanis egy idő után durván elszáll a gép (nehézségi fokot itt nem lehet állítani). Zárszóként annyit, jó móka volt, de lehetett volna jobb, vagy hosszabb. «



»Semmi izgalmas nincs ezen a képen, csak a szokásos. Tankok épületek ellen, serényen...

»Az egyik csúnyán néz, a másik pedig nagyon irigykedik. Igazi nők...

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1533

»20 dollárért ajánlott vétel, de összességében az új egységek csak az expanzió keretén belül használhatóak, a játékidőt pedig frusztrálóan nehéz szituációkkal pumpálták fel elfogadhatóra.

»TIKA

PRO
»A Yuriko-s etap nagy találat, a szingli rész minőségileg megfelelő, valamint szép a hangzásvilág is

KONTRA
»Rövid, nincs multiplayer, a Challenge-be hamar beleszürkül idegileg az emberfia.

»70%«

»fejlesztő: Midway Newcastle / Tigon Studios »kiadó: Midway »web: www.wheelmangame.com

»gépigény: 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, AMD X1800 XT vagy GeForce 7800, 15 GB HDD

Turbo Diesel?

Csillogó tar bucó, mély bariton, duzzadó izmok: ezek Vin Diesel legnagyobb értékei. Az akciósztár valószínűleg megirigyelhette a Driver játékok népszerűségét, hiszen egy hasonló játék produceri munkálataiba fogott, fejlesztőként a Tigon csapatát alkalmazva. A címszereplő pedig – természetesen – ki lenne más, mint maga a kopasz, macsó filmcsillag...

írta: BAD SECTOR

»Ahol Vin Diesel feltűnik, ott túl sok jóra nem lehet számítani...

Nem tudom, Vin Diesel jár-e pszichológushoz, de szerintem van benne valami „sajátos", hogy ennyire imádja saját magát akciójátékokban irányítani. Miközben a filmvásznon a színészi teljesítményben és foglalkoztatottságban a riválisának tekinthető Dwayne Johnson, alias The Rock is messze lehagyja, addig Diesel mostanában főleg a játékvilágban éli ki magát. A Chronicles of Riddick után immár ez már a második játéka a (hála a teremtőnek...) keveset beszélő, viszont sokat feszítő akciósztárnak. A játékvilág szinte egy emberként hördült fel meglepetten, amikor kiderült, hogy a Riddick kifejezetten jó játék, ez azonban egyszeri csodának tekinthető, hiszen a Wheelman nem szolgált ilyen kellemes meglepetéssel...

ÉÉÉÉÉS EGY, KETTŐ, HÁROM... EKSÖN!

Amikor Diesel bejelentette, hogy egyszerre készül film és játék a Wheelmanből, túlzott meglepetést nem okozott vele senkinek. Hollywood mindig is imádott a játékvilágban kóborolni, más kérdés, hogy ezek a közös projectek ritkán sikerültek jól. Dieselnek egyszer bejött ez a biznisz, így érthető volt, hogy tovább kívánta gurítani ezt a szekeret. A játék bejelentésekor a napnál is világosabb volt, hogy a Wheelman tulajdonképpen a Driver-sorozat stílusát és játékelemeit nyúlja le oly pofátlanul, mintha éppenséggel ez lenne a világ legtermészetesebb dolga. Erre sem csodálkoztunk rá tátott szájjal, hiszen a pár évvel ezelőtt konzolokra, majd PC-re is megjelent Driv3r (amelynek vizuális világát a Wheelman szinte teljes egészében lekoppintotta) is hollywoodi filmsztárok tömegeit alkalmazta. Egyetlen egy dologra voltunk csak kíváncsiak: vajon a Wheelman képes lesz-e felülmúlni a régi Driverek minőségét, tud-e újat felmutatni, illetve jobbat produkálni, mint a sajnos elég pocsékul sikerült Dri3vr? A kérdésekre adott válasz: igen is, meg nem is. A játék lényege természetesen ugyanaz,

! Itt az alkalom, hogy megnyerd a Wheelman PC-s verzióját, amit a CD Projekt jóvoltából van lehetőségünk kisorsolni közöttetek. A konkrét nyereményjátékot a Levrovban találhatjátok, ahol természetesen majd megint egy linket találtok, ami a PGO-ra vezet el benneteket. !

»Olyan cool a bőrdzsekim, hogy a rosszfiúk már a látványától összeesnek.

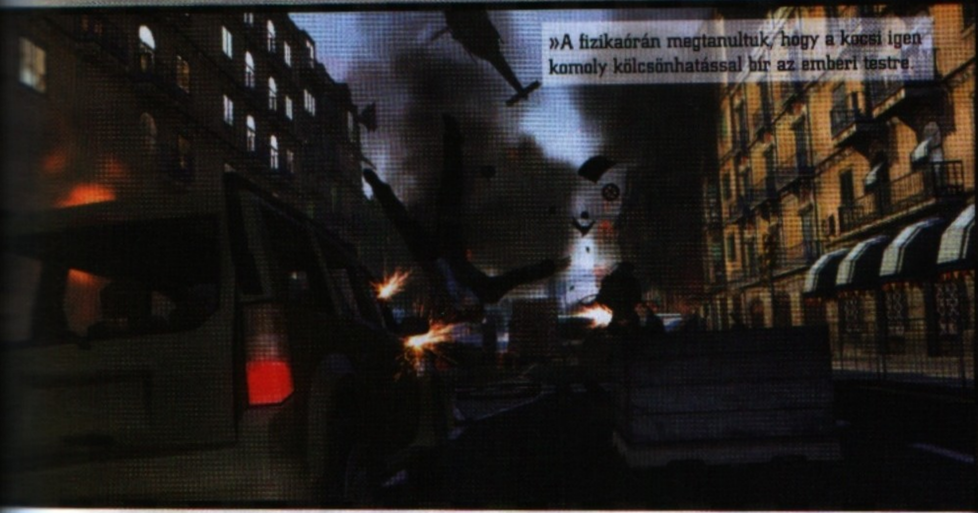
mint az említett szériában, vagy az egyszerűbb GTA-klónokban: őrült, szünet nélküli száguldozás, robbanás és akció. Bár a mai trendeknek megfelelően már a gyalogos TPS-részek sem hiányoznak a játékból, a Wheelmanben azért a lényeg most is az, hogy hasítsunk a verdánkkal és körülöttünk minden más jármű akkorákat boruljon és robbanjon, mintha most tört volna ki a harmadik világháború. Ezzel persze nincs is semmi baj, hiszen épp azért ülünk le egy ilyen játék elé, hogy destruktív hajlamainkat kiéljük, a gond csak az, hogy a Wheelman az újdonságokkal is operáló akcióorgiáját nagyon gyenge designelemek, nevetséges játékegyensúly-hibák és egy hihetetlenül sablonos és unalmas történet rontják le.

„SKACOK, TI CSAK PROGRAMOZZATOK, A SZTORIT MEG A FILMRÉSZT HAGYJÁTOK RÁM. OKÉ?"

Vin Diesel eddig nem nagyon kápráztatott el minket B kategóriás akciófilmjeivel, illetve a bennük látható monoton és unalmas színészi alakításaival (tisztelet az egy-két kivételnek), de azért annál a lapos és semmitmondó történetnél, amelyet ebben a játékban láthatunk, még a legrosszabb produkciói is jobbak voltak. Aki játszott a Driverekkel, az például szerintem rögtön a száját húzza majd, hogy Diesel menynyire lenyúlta az ottani alapszitut. Csakúgy, mint például a Driv3rben Tanner, hősünk itt is egy kemény legény, hallgatag, a bűnözők közé sofőrként beépült zsaru. A jelenetek is kísértetiesen hasonlítanak a Driv3rben látottakra, talán csak annyi a különbség, hogy azoknak van stílusuk, a Wheelmannél sajnos ez lemaradt, mint a borravaló. A sztori szerint Buriknak az a feladata, hogy három bűnbanda után nyomozzon Barcelonában. A „nyomozás" nagyjából azt jelenti, hogy jól beépül mindenhova és hülyére lő, gázol és robbant mindenkit, aki az útjába áll. Persze senki sem gyanakszik ám semmire, még akkor sem, amikor állandóan a bűnszervezetek után kérdezget. Ráadásul a forgatókönyvírók igyekeztek Dieselből egy „hú de rejtélyes!", hallgatag karaktert eszkábálni, ami azt jelenti, hogy a játék során egész végig nem tudunk meg róla semmit. Emiatt viszont a történet eszement unalmassá válik, különösen Vin Diesel „színészi játékát" elnézve, aki – hűen a filmvásznon látható képességeihez – egész végig megőrzi ugyanazt a meglehetősen bárgyú arckifejezést és monoton hanghordozást. Szerintem Diesel ott nézte be ezt a főszereplősdit, hogy míg például a Driv3r főszereplőjét alakító Michael Madsennek megnyerő, egyéni stílusa van, addig a tar fejű, felpumpált Vinből ez teljes mértékben hiányzik. Ugyanezt mondhatjuk az átvezető filmekről is, amelyek ellentétben a konkurenciával, dögunalmasak.

„ÉN NEM SOKAT BESZÉLEK. CSAK VEZETEK. MEG LÖVÖK."

Na jó, vonatkoztassunk el egy kicsit Dieseltől meg a sztoritól és nézzük meg, hogy mit képes felmutatni játékfronton a program. Szerencsére ezen a téren már nem olyan rossz az összkép. Maga a játék nem túl hosszú: körülbelül nyolc órát ölel fel, attól függően, hogy hány mellékküldetést hajtunk végre. Ezek nemcsak hogy egész szórakoztatóak, hanem tényleg megéri küzdeni velük, ugyanis ha kellő pontszámot szedünk össze általuk, akkor feljavíthatjuk velük különböző speciális képességeinket. Több mint száz ilyen küldetésen vehetünk részt, ahol többek között versenyezhetünk, crazy taxizhatunk vagy akár Barcelonát rombolhatunk. A jutalmunk minden esetben különböző pontszámok megszerzése, amelyek azt befolyásolják, hogy mennyi kárt tudunk autónkkal okozni, vagy mennyit kapunk mi be, amikor mások nekünk jönnek. Sajnos egy idő után kicsit frusztrálóak ezek a feladatok, ugyanis csak akkor kapjuk meg az upgrade-eket, ha ezeken a mellékküldetéseken belül a



»A fizikaórán megtanultuk, hogy a kocsi igen komoly kölcsönhatással bír az emberi testre.

»TIPPEK ÉS TRÜKKÖK«

LÖKD AZ ELLENT, NE SAJNÁLD!

Amikor száguldozás közben mellénk hajt az egyik rosszfiú vagy zsaru saját autójával, akkor oldalról felöklelhetjük őket. Ehhez nem elég pusztán oldalra húzódni a WASD-vel, hanem a kurzorgombokkal kell taszítani egyet saját járművünkkel. Ilyenkor egy olyan mozdulatot hajtunk végre, mint az akciófilmekben. Hét-nyolc ilyen löketre is szükség lesz ahhoz, hogy végre az ellen a levegőbe repüljön, szóval ne csodálkozzunk, ha elsőre látszólag nem történik semmi... Ugyanezt a trükköt hátulról is megtehetjük, ha elég közel kerülünk a másik kocsihoz.

JÓ IDŐ A "GOLYÓ IDŐHÖZ"

Milóval gyakran egyszerűen kifelé is lőhetünk, de később megtanuljuk majd az időlassításhoz kötődő manőverünket is. Ilyenkor nemcsak egyszerűen lelassulnak ellenfeleink amíg a volán mögött ülve kényelmesen becélozzuk őket, hanem egy külön kereszt is megjelenik rajtuk, így ha pont erre célzunk, akkor brutális sebzést tudunk okozni: egy-két lövés elegendő, és felrobban a kocsi, vagy meghal a jármű ablakából kilógó rosszarc. Ezt a mutatványt elölről és hátulról is el tudjuk végezni, csak figyeljünk rá, hogy még ott legyen a célpontunk.

UGRIBUGRI

Amikor az ellenség mögé érünk, akkor száguldozás közben is át tudunk ugrani a másik járműbe akkor, ha lenyomjuk a Home gombot és zölden világít a lefelé mutató nyíl. Ilyenkor viszont gyorsan nyomjuk meg még egyszer a gombot, ne csak nyomva tartsuk, mert különben nem történik semmi. Bizonyos küldetéseknél elég csak a célpont mögé hajtani, máshol viszont előtte le kell durrantani a ránk lövöldöző ellenséget, különben a játék nem engedi, hogy átugorjunk. Figyeljünk arra is, hogy ugyanolyan sebességgel hajtsunk az ellenség mögé.

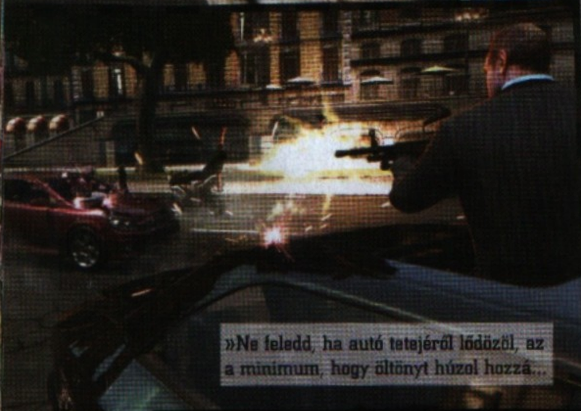
CSAK A FEJÉT, HOGY... MEGHALJON MÁR VÉGRE...

Az elég idegesítő TPS-részeknél igyekezzünk fejlövésekkel operálni, különben egy egész tárat beleereszthetünk az ellenségbe, mire végre meghal. Az MI „szerencsére" meglehetősen ostoba, szóval nem nagyon fognak fedezékbe vonulni vagy bekeríteni, de időnként azért ránk rontanak bizonyos helyeken, szóval vigyázzunk rá, nehogy „nagy trükkösen" meglepjenek. A fedezékhez lapulni a modernebb TPS-ekhez hasonlóan nem tudunk, próbáljuk tehát szemmértékkel nagyjából belőni, hogyan helyezkedjünk, mivel más megoldás sajnos nincs...

EZ+AZ

A Driverből találjuk legtöbb elemet a Wheelmanben: a lényeg a pörgős, szünet nélküli akció, a rengeteg autós üldözésssel. Aztán csakúgy, mint a Burnoutban, ellenfeleink autóját nekicsaphatjuk száguldozás közben az autópálya rámpájának, ezzel csinálva ki őket. Itt viszont jóval többször kell ezt a manővert végrehajtani…

»Tudjátok, ez az, amit "otthon" semmi esetre sem szabad kipróbálni…



»Ne feledd, ha autó tetejéről lődözöl, az a minimum, hogy öltönyt húzol hozzá…

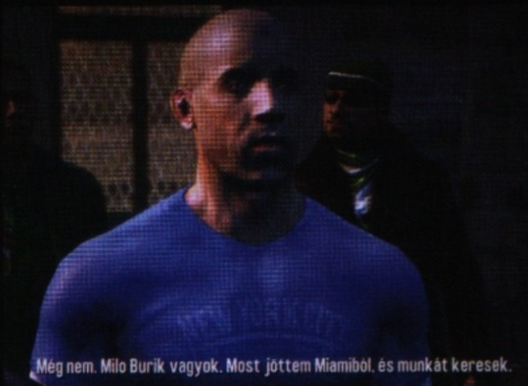
legmagasabb eredményeket érjük el. Akinek egyébként nincs túl sok kedve ilyesmivel szöszölni, csak a főküldetésre akar koncentrálni, az sem fog nagyon csalódni, ugyanis a játék befejezéséhez nincs rájuk szükség, de azért néha jól jön, ha kicsit „táposabb" a derék Milo, amikor éppen négyen-öten próbálnak leszorítani az útról, vagy szitává lőni. Ezek az akciórészek pedig tényleg rendkívül intenzívek és tartalmaznak egynéhány jópofa újítást is. Az őrült üldözések a hollywoodi filmeket idézik: a kocsikkal látványos kaszkadőrmutatványokat fogunk végrehajtani, amikor például egy üvegtéglákból kirakott falat szétszakítva áthajtunk egy felső épületen, hogy aztán jó nagy ívben leírt repüléssel a megdöbbent autósok közé huppanjon le járgányunk. Az általunk eltalált autók a levegőben pörögnek és robbannak, az ablakból kilógó rosszfiúk ordítva zuhannak ki az aszfaltra, miközben 200-zal hasítunk az országúton és még sorolhatnánk az akciófilmekből kölcsönzött jeleneteket. Az igazi újdonság, hogy ezeket a gyilkos mutatványokat nem a megszokott módon hajthatjuk végre, hanem extra mozdulatokat, speckókat bevetve. A ránk akaszkodó rivális járgányoknak például nem elég hátulról, vagy oldalról nekimenni a WASD gombokkal, hanem az irányítókurzorokkal külön fel kell öklelni őket. Ha eleget lökdöstük ellenségeink járgányait, akkor lángra kapnak, majd nem sokkal később felrobbannak. Ez a megoldás egyébként feltűnően emlékeztet a Burnoutra, csak éppen kicsit más a mechanizmus (de erről majd még később…). A másik ilyen speciális mutatvány Diesel autós lövöldözéseihez kötődik. Két külön gombot is megnyomhatunk – attól függően, hogy az ellen járgánya éppen elöl, vagy hátul található hozzánk képest – és ilyenkor a képernyő elszürkül, mi pedig kényelmesen célozhatunk külön célkereszttel (magyarán a jó öreg bullet time autós megoldásáról van szó.) Végül a legpoénosabb extra mozdulat a másik autójába való átugrálás. Amikor egy olyan ellenség mögé kerülünk, amelyiknek nincs fegyvere, akkor az end gombot lenyomva kinyithatjuk saját ajtónkat és a tetőre felmászva átugorhatunk a másik kocsijába, így el tudjuk azt rabolni.

FIZIKÁBÓL KETTES! LEÜLHETSZ FIAM…

Na jó, azért nem „elégtelen" a Wheelman fizikája, nem kell tehát pótvizsgára mennie vagy évet ismételnie, de kétségtelenül elég vacak. Ha már ennyire erőltette Vin Diesel a Driv3r párhuzamot a játék hangulatában, akkor nem mehetünk el amellett, hogy míg ott minden más ugyan rossz, viszont a járművek fizikája elsőrangú, már-már realisztikus volt. Itt viszont a „realisztikus" az a jelző, amelyet akkor sem lennék hajlandó a játék fizikájára ráaggatni, ha egyenesen Vin Diesel nyomna egy pisztolyt a fejemhez, vagy még kegyetlenebb módon rákényszerítene, hogy három filmjét megnézzem egymás után, vagy esetleg megszokott monoton stílusában felolvasná nekem a Háború és Békét, úgy, hogy közben nem hagy elaludni. Először is a járművek sebessége és gyorsulása szinte minden esetben ugyanolyan: teljesen mindegy, hogy mi a legdrágább és legmodernebb sportautóban, a zsaruk a szokásos vacak rendőrautójukban, a bűnözők pedig ócska verdájukban ülnek, akkor is könnyedén utol fognak érni. OK, rendben, megértem, hogy ez egy akciójáték, de azért legalább valamilyen szinten normálisan szimulálni kellene a sebességkülönbségeket, mert ez így eléggé idétlen. Még szánalmasabb a sérülési fokozatok alkalmazása. Az még csak-csak elmegy, hogy szinte semmilyen jelentősége

»VIN DIESEL ÉS A MAGYAR NYELV«

A Wheelman ugyan nem szinkronizált, de ez persze igazi bűn is lenne, hiszen nem remegne be a mélynyomónk Vin bátyó „érzelmekkel és átéléssel teli" (khmm…) mély baritonjától. Minden más viszont teljes egészében magyarul van, beleértve az összes párbeszédet, térképmagyarázatokat, és a hosszú leírásokat a különböző bűnözőkről. A szinkron általában véve rendben van, bár időnként azért találkoztunk egy-két furcsa fordítással. Aki nagyon figyel a párbeszédekre, annak kicsit zavaró lehet, hogy akció közben elég gyorsan pörög a szöveg és nehéz arra is figyelni, hogy a Vin mellett ülő spanyol csaj éppen milyen okosságokkal traktálja hősünket, illetve emellett arra, hogy tartsuk az útirányt, de hát erről persze nem a feliratok minősége tehet. Összességében a fordítás rendben van, feltűnő félrefordítások nincsenek, szóval ez ismét szép munka volt a forgalmazótól. Jó lett a kézikönyv magyarítása is, szerencsére itt sem találkozunk magyartalanságokkal.



Még nem. Milo Burik vagyok. Most jöttem Miamiból, és munkát keresek.

»UBI, VAGY NEM UBI, EZ ITT A KÉRDÉS?«

Miután a Wheelmant kiadó Midway a csőd szélére került, sok nagyobb stúdió próbálja megszerezni a kiadási jogokat és ez alól a Wheelman sem kivétel. Mivel a Ubisoftnál vannak a Driver jogai, ezért nem meglepő, hogy ők vetettek szemet a Wheelmanre, mivel feltűnően hasonló játékokról van szó. Sokan azt is rebesgették, hogy egybeolvasztják a két franchise-t ám egyelőre ebből nem lett semmi, mint ahogy a játék megjelenése után is a Midway logót láthatjuk csak a dobozokon. Hogy a színfalak mögött meghiúsult-e a vásárlás, vagy csak később olvasztja-e be a játékot a Ubi magához, azt még pontosan nem tudni. Mindenesetre érdekes kérdés, és el lehet mélázni rajta, hogy ha netán tényleg egybeolvad a sorozat, akkor a készülőfélben lévő Driver 5-ben vajon Tannert, vagy Vin Dieselt láthatjuk-e majd. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy én mennyire az előbbire szavaznék... Az is elképzelhető persze, hogy a Wheelman gyenge kritikai fogadtatása és esetleges rossz eladásai után az Ubisoft „elfelejtkezik" az egész Wheelman történetről...

nincs annak, hogy milyen járgányba ülünk, de amikor egy kamion nekimegy egy motorbiciklinek és a kétkerekű kis járgány alig sérül meg, az már azért eléggé röhejes. Egyébként ebbe a kategóriába tartozik az említett „lökdösődés" is. Az abszolút árkád Burnoutban egyetlen komolyabb mozdulat elég, hogy 250 km/órával ellenfelünket a rámpának lökve felborítsuk, itt hatszor-hétszer kell ugyanezt megtennünk. Talán egyik sem igazán realisztikus, de az biztos, hogy normális esetben nem kellene hétszer felöklelni egy másik kocsit, hogy végre felboruljon. Ez az egyébként jópofa megoldás hosszú távon unalmassá is válik, és inkább hajlamos az ember időlassítással lövöldözni, minthogy nekiálljon egy újabb kasztniviadalnak.

KONZOLVERZIÓ

VAN KÜLÖNBSÉG A PLATFORMOK KÖZÖTT?

Volt alkalmunk tesztelni a Wheelman Xbox360-ra készült verzióját is és azt kell mondanunk, hogy nincs különbség a két változat között, azt leszámítva, hogy erősebb PC-ken természetesen szebb látványt lehet kicsikarni a gépekből.

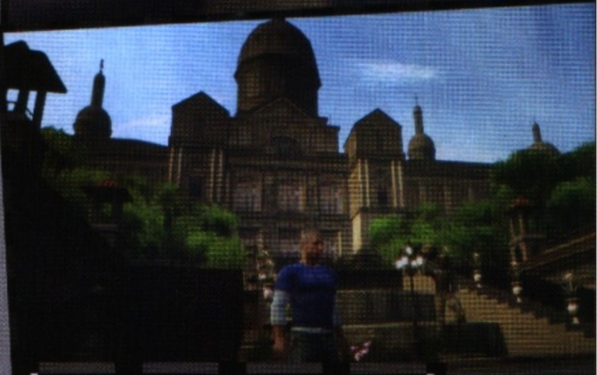
SHOOT. THEM. UP.

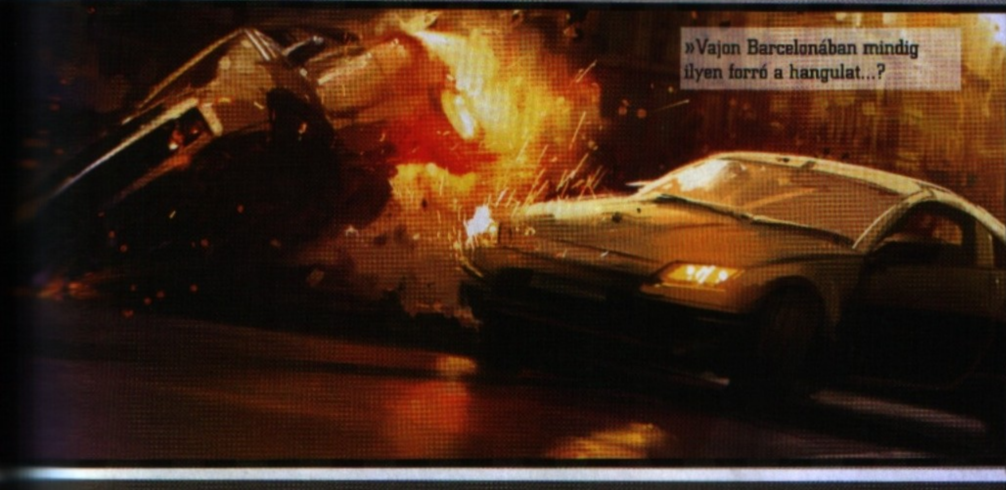
Összességében azért az autós rész eléggé szórakoztató – sajnos ugyanezt nem lehet elmondani a kötelező gyalogos lövöldözésről. Komolyan mondom, mintha a Vin Diesel-brigád szándékosan ismételné ugyanazokat a hibákat, amelyek leginkább a Driv3rre voltak jellemzőek (vagy bármely gagyi GTA-klónra). Csakúgy, mint ezeknél az elődöknél, a gyalogos akció itt is ugyanúgy rettenetesen fatengelyes. Mintha egy 2001-es TPS-ben járnánk: fedezék mögé húzódni nem lehet, csak maximum valahogy odabénázol valamilyen tereptárgy mögé, aztán vagy eltalálnak, vagy nem. Ha túl sok lövést kapsz be, akkor meghalsz, de még egy normális életerő csíkot sem látsz. Az ellenség sérülési szimulációja borzalmas: a rosszfiúkba gyakran egy teljes tárat is beleereszthetsz és nem halnak meg, és a fejlövéseket leszámítva semmi jelentősége sincs, hogy melyik testrészüket találod el. Amikor meghalnak, akkor egy fura elhomályosodó effektet láthatunk, amelynek túl sok értelme szerintem nincs és még jól sem néz ki. Ráadásul a legtöbb olyan pályarész, ahol gyalogosan kell irtanunk az ellent monoton és unalmas, ahol nem elég egyszer végigszenvednünk magunkat a kínai néphadsereget idéző rosszfiú-tömeget leméarolva, ugyanazon az útvonalon vissza is kell jönnünk, miközben ellenfeleink mágikusan újratermelődnek. Hogy a sok panaszom mellett némi pozitívumot is megemlítsek: a Wheelman grafikája tényleg egész kellemes (bár forradalminak azért messze nem nevezném), legalábbis megüti azt a szintet, amit egy ilyen jellegű játéktól elvárunk. Emellett a város remekül ki van dolgozva: ugyan nem jártam még Barcelonában, de komolyan kedvem támadt hozzá, annyira életszerűen és változatosan sikerült ábrázolni. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy nyílnak meg újabb és újabb helyszínek, és mindegyik szűk sikátor, tengerparti főút, rongyrázós villa vagy egyéb városrész tényleg nagy gonddal van kidolgozva. Ezen a téren elismerést érdemel a Wheelman, kár, hogy a többi rész nem sikerült ilyen jól.

TÖBBET VÁRTAM VINNIE...

Bár azért el lehet szórakozni a Wheelmannel, azért ennél jobbra számítottam. El lehet lenni vele, de hosszútávon sem a játékmenet, sem a hangulat, sem a sztori sem köti le az embert eléggé ahhoz, hogy ne vegye inkább elő még egyszer a GTA IV-et és ne tolja végig azt. Az utóbbi időben ez a Driver/GTA klónozási hadművelet nem nagyon jött össze a cégeknek, szóval csak reménykedhetünk, hogy a készülődő Driver 5 megint elvarázsol majd minket...

»Barcelonában jártam, több száz kocsit gallyra vágtam...





»Vajon Barcelonában mindig ilyen forró a hangulat...?

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/497

»Nem lett volna rossz a Wheelman, mert jó ötleteket és újdonságokat találunk benne, csak a gagyi történetet és a rémes TPS-részt tudnám feledni...

»BAD SECTOR

PRO
»Pörgős, non-stop akció és az autók párharcainak újdonsága, plusz egy bejárható Barcelona

KONTRA
»Sablonhegyek unalommal és Vin Diesellel fűszerezve...

»73%«

NECROVISION

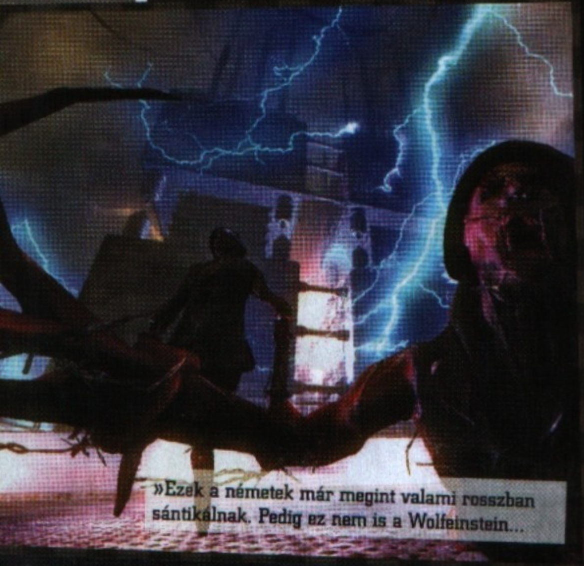
»fejlesztő: The Farm 51
»kiadó: 1C Company
»web: www.necrovision-game.com

»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 8 GB HDD

Nyugaton a helyzet tarthatatlan

Mivel már a fejlesztők is tudják, hogy a második világháború lejárt lemez, most a The Farm 51-től megkaptuk az elsőt, ám mivel a Nagy Háború közel sem volt olyan mozgalmas, mint a második, hát belekeverték a poklot is, hogy az egész egy picit izgalmasabb legyen...

írta» TIKA



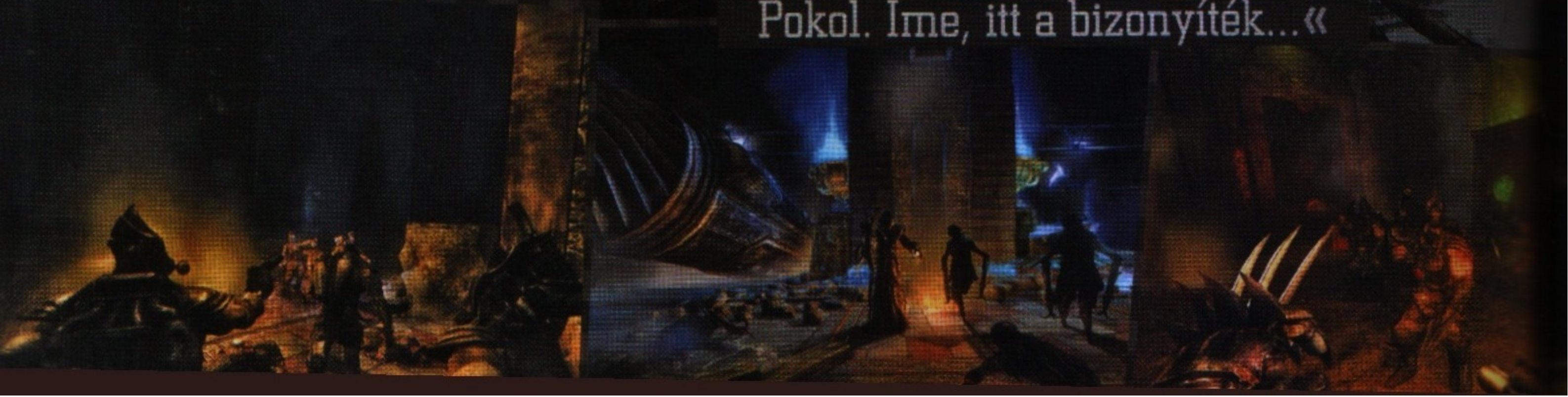
»Ezek a németek már megint valami rosszban sántikálnak. Pedig ez nem is a Wolfeinstein...

Az 1916-os év végén járunk, a nyugati fronton. A nappal és az éjszaka egybemosódott, füst és por takarja az eget. Sáros, végsőkig kimerült emberek másznak elő a lövészgödrökből és indulnak reménytelen rohamra a senki földjén át. Simon Bukner, a britekhez csapódott jenki katona, továbbiakban a mi hősünk, szintén megteszi a maga száz méterét, hogy aztán egyedüli túlélőként a német vonalak mögé ragadva elsőként tapasztalja meg: a Return to Castle Wolfenstein némi kiigazítással az első világháborúban is eladható. Holtakkal kísérletező német tudós, távoli várkastély, élőhalottak, szörnyek, szuperfegyver kovácsolása a démoni erőkből - ugye ismerős? Az egyetlen pont, ahol elkanyarodunk a sémától, hogy a Necrovision múltjában egy virágzó, földalatti vámpírkultúra is szerepel, és egy átjáró, ahonnan démoni lények serege acsarkodik világunkra. Az emberiség pedig ott áll két tűz között, miközben a világháború zajlik tovább, és Simon szól: "az ellenségem ellensége a barátom", szóval az események sodrása folytán a játék közepétől már a humán-vámpír világ megmentőjét, egy Shadow Warriort fogunk alakítani...

GUN-JITSU

A Necrovision lényegét tekintve a Painkillerre hajazó run and gun játékok közé sorolható, azaz egyes szám első személyű nézőszög, és ha valaki szembejön, bajonettel leszúrjuk, ásóval agyonütjük, gázlámpával felgyújtjuk, miközben tradicionális érzületű emberkék ugyanezt karabéllyal,

»Az I. világháború maga volt a Pokol. Íme, itt a bizonyíték...«



»MECHANICAL GUARDIAN«

A Zimmerman (az első etap főgonosza) által kreált harci gépezet sok küldetésben lesz a társunk. A gépesítés és a démonológia jegyeit egyaránt ötvöző, mellesleg egy méretes vaskályha idomaira hajazó robotba már csak azért is érdemes beszállnunk, mert bal karja egy méretes rakétavetőt, a jobb pedig egy Gatling gépágyút takar, amelyekből sosem fogy ki a muníció. Az alap külső nézetet a szóköz billentyűvel tudjuk first personra átváltani, és nem elfelejteni, hogy a futás gombbal a vasdarab is magasabb sebességi fokozatba kapcsol…«

pisztolyokkal, gránátokkal is művelhetik. Mondanom sem kell, sokan jönnek szembe. Kezdetben frontkatonák, néhány, a messzeségből lődöző, idegesítő pontszerű halmaz, amit hamar átlépünk, aztán újra csak németek esnek nekünk kivont szuronnyal, gyakorlatilag egyre közelebbről, és persze zombik, démonok, vámpírok - amit csak el tudsz képzelni, az itt előfordul, és haragszik rád. A játék tizenkét fejezetéből hat áldoztatik fel az I. világháború oltárán, ezek javarészt hagyományos fegyverekkel – szuronyos, gép- és sörétes puska – megvívott ütközetek, de már itt kibontakozik egy, a first person shootereknél merőben szokatlan harcmodor. Lényegében a pisztoly, és a mellé választott közelharci eszköz – bajonett, ásó, másik pisztoly – külön-külön kezelhető az egér két gombjával, emellett bakanccsal méretes rúgások oszthatók ki, és még csépelhetünk is az elsődleges fegyverrel. A közelharci mutatványok variálása aztán egy olyan kombó-szisztémához vezet, amely az adrenalin-mutatóhoz, kvázi a bullettime előcsalogatásához kapcsolódik, illetve az életerő értékét tolja meg. A sorozatos fejlövések, a tár beleürítése egy célpontba (Harvester), a felrúgott célpont levegőben szétlövése (Flying Duck), vagy a szívműtét bajonettel (Herr Doctor), és a többi hasonló kombináció pedig sorozatba fűzhető, és a lánc végén javuló újratöltési idő, megnövelt hatékonyság, míg a közelharci fegyvereknél látványos kivégzések, láncreakció-szerű sebzések várnak ránk. Mondjuk húszegynéhány zombi vegzálásakor nem kifejezetten a kombósorozat felépítésének mikéntje fordult meg a fejemben, és az ásó sem kifejezetten partner a cselekményhez (többször üt mellé, mint talál), de az adrenalinszint fenntartása érdekében muszáj stílusosan művelnünk a gyilkolást.

NEKROMANCER

A játék második fele gyakorlatilag egy külön eposz, ahol az alvilágba leszállt héroszunk varázslatokkal, és vámpír-fegyverekkel osztja a halált. Lángszóró, rakétavető és hasonló egykezes eszközök jelennek meg a Freddy Krueger szebb napjait idéző pengés kesztyű mellett, amely a világmegmentést felvállaló szimbólumként jelent és adatott meg a játék közepén. A cölöpvetőként is funkcionáló eszköz (felfordított tenyér) kiválóan hozta a Painkiller falra szögelős, testkidekorálós emlékeit, sőt fireball-köpködőként, vagy fagyasztóként is jelesül megfelelt. Alanyunk egyébként itt már az élet és halál mezsgyéjén egyensúlyozó szuperharcos, aki képes feltámasztani és a maga oldalára állítani az egy darabban maradt hullákat (tessék válogatni a harc közben, és a javát szigorúan nem lecsonkolni). Sajnos a képernyőt betöltő káoszban az amúgy lelkes segítőtársak önkéntelenül is beleesnek a szórásba, de maga az ötlet dicsérendő.

PAINKILLER X?

A The Farm 51 alapító tagjai között kettőt is találunk a People Can Fly-ból (Painkilleres brigád), tehát nem kell hosszasan keresnünk a Painkilleres örökség nyomait. Sőt a Necrovision a Painkiller felturbózott grafikájára épül, amely engine napjainkban - mondjuk ki bátran -, az előjel kategóriában a fekete macska és a dögvész közötti skálán ingadozik. A valós helyzet azonban sokkal jobb a vártnál, a katonák, zombik, vámpírok, démonok alkotta kavalkád színvonalas, a világháborús hangulathoz kapcsolódó lövészárok-rendszerek, bunkerek kialakítása sem rosszabb az átlagosnál, más kérdés, hogy a lineáris, agyonscriptelt játékmenetben a nem nyitható ajtók, az orrunk elé helyezett kapcsolók és a megmászhatatlan létrák lerontják az összképet. Az összképhez tartozó észrevétel, hogy az eltúlzott akcentussal megnyilvánuló szereplőkre, és úgy az egész hanganyagra ráférne egy komplett renoválás. A fizika a leomló törmelékkel nem tud mit kezdeni, így gusztustalanul eltünteti azokat. A történetet hangulati síkon erősíteni szánt levélhalmaz pedig, amely a pályabetöltéseket kíséri, remek alkalmat kínál egy komplett háromfogásos vacsorára. Ha elhaláloznánk - magasabb nehézségi szinten gyakorta megesik – úgyszintén kellemes percekig bámulhatjuk a designos felületet. Kedvenc bugot is választhatunk, nálam például a harci gázzal telített átjáró közepén cselesen levett gázmaszk verte ki a biztosítékot, de néhány boss intelligenciája is megkérdőjelezető (a nagy mamlasz háttal kuporog egy idő után). Utóbbiról (mármint a boss kategóriáról) jut eszembe, hogy minden szakaszt egy táposabb lény szétgyalázása zár, igaz, A gyűrűk urából visszaköszönő trollok megjelenése még a démonikus felhangok mellett is meglepő. Ha már itt tartunk, azt se felejtsük el, hogy minden fejezethez tartozik egy Challenge pálya, amely 50-100 zombi szétpofozását irányozza elő meghatározott időkeretben, egy előre kijelölt eszközzel, és jutalom is jár érte (fegyverek, új varázslatok a kesztyűhöz)…

REMEMBER MY NAME?

A Doom-klónok szellemi maratonján a középmezőnybe befutó alkotás minden szempontból átlagos: a történet jól eladhatóvá tenné – de annyira nem sztori-orientált; az egyedi harcrendszer jópofa – de túl sok a billentyű és pontatlan a reakció, továbbá igazán az I. világháborúba sem talált bele, hisz a realitást már akkor elfelejthetjük, amikor géppuskát marunk a hónunk alá, mert nemsokára cipelhetünk egyszerre akár kettőt is. Irtani, feszültséget levezetni viszont jó… «

»Necrovision«

GRAFIKA»	»68%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/600

»Tetszett a világháborús és földalatti részeket felölelő kettőség, de a fejlesztők nem tudták eldönteni, mit kezdjenek a kapcsolókkal, a sztorival, így aztán beleszórták egy Painkilleres sablonba…

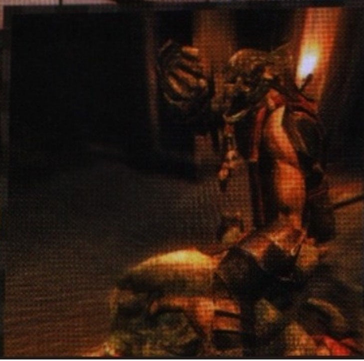
TIKA

PRO
»Tucatnyi módon kivégezhető, tömegestül jelentkező, jól megtervezett monsztahalmaz, érdekes sztorikerettel.

KONTRA
»Bugok, néha az irányítás nem reagál, a gépigény főleg memóriában jelentkező túlkapásai, és az audio rész.

»70%«

»Gépágyúval a katedrálisban, hát mi ez ha nem szentségtörés…



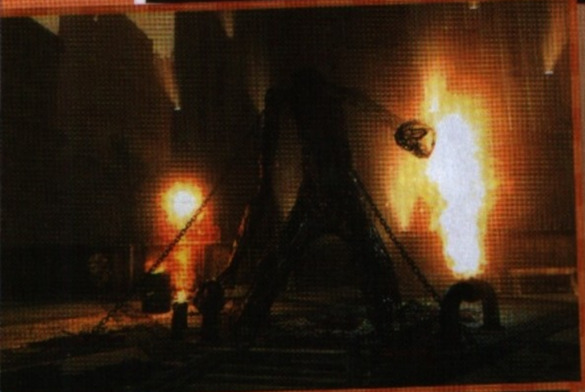
FALLOUT 3 THE PITT

»fejlesztő: Obsidian Entertainment »kiadó: Atari
»web: www.atari.com/nwn2/soz/
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

Az atomcsapás csak a kezdet volt

Két hónappal az első kiegészítő után megérkezett a Fallout 3 második letölthető tartalma, amely jóval komolyabb szórakozást nyújt, mint elődje. Az egykori Pittsburg sokkal keményebb hely, mint elsőre gondoltuk.

írta» BATE



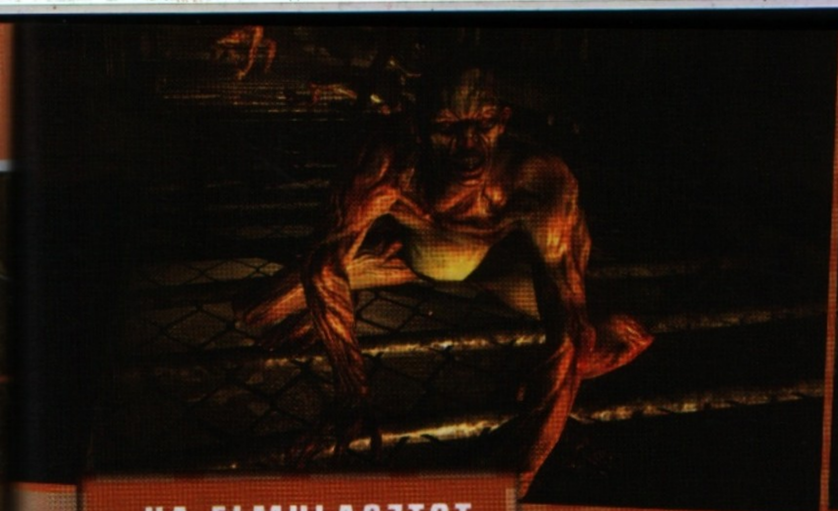
»Gyere Béla, gyere. Hadd csiszoljam le a körmeidet az új játékommal...

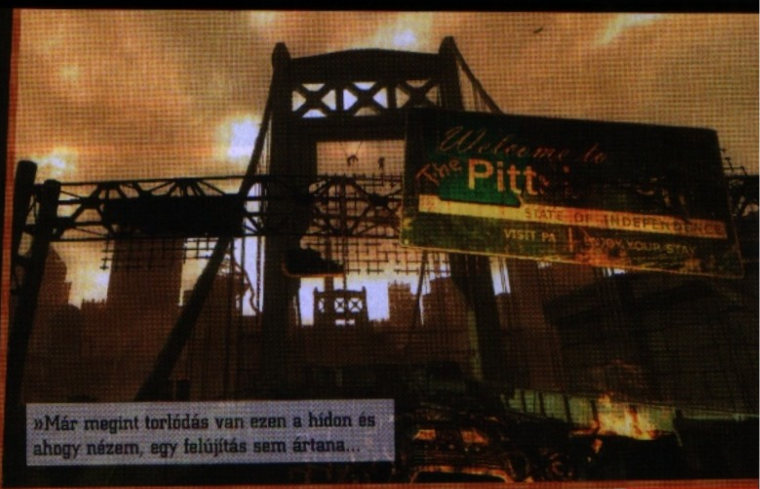
Akárcsak az első kiegészítő esetében, a The Pitt névre hallgató kiegészítő is egy "rádióadás" formájában veszi fel velünk a kapcsolatot és egészen a térképünk északi széléig kell vándorolnunk, hogy részesei lehessünk ennek a küldetésnek. Kezdésnek le kell rendeznünk néhány raidert, akik egy rádióadó tövében inzultálnak egy ex-rabszolgát. Miután plazmavetőnkkel (vagy kinek mi jön be) elegáns lyukat ütöttünk a rosszarcúak szeme közé, a megmentett röviden vázolja, hogy mi vagyunk az ő utolsó lehetősége a szebb életre. Tapasztalt világmegváltóként ezen már meg sem lepődünk és a részletek után érdeklődve kiderül, hogy újdonsült cimboránk az egykori Pittsburg mérgező romjai közül szabadult és célja, hogy ottmaradt pajtásait is egy jobb és szabadabb élet reményében kiszabadítsa – természetesen csakis hathatós közreműködésünkkel. A sztori persze korántsem ilyen egyszerű, hiszen lesz még itt gyógyír a radioaktív nyavajákra és egyéb turpisságok, de a történet alakulását semmiképp nem lőnénk le az olvasóinknak, légyen elég annyi, hogy a Fallout hangulatába tökéletesen passzoló sztori vár ránk a The Pitt keretében (mert lássuk be, az Operation Anchorage érdekes volt, de a szimulációs móka kissé kilógott a megszokott atmoszférából).

RAJTAD MÚLIK

A második DLC nemcsak abban különbözik elődjétől, hogy a hangulat a Fallout 3-ban belőtt szintet hozza, de abban is, hogy ezúttal nem egy "lődd végig" mókát kapunk, hanem egy olyan kalandot, amiben ismét jelentőséget kap a Fallout-széria legnagyobb erénye, hogy választási lehetőségünk van a megoldásokat illetően. Lehetünk az unalomig ismert megváltó, aki az elesettek érdekében hullatja a vérét, vagy választhatjuk az ördögi karaktert, aki a végső romlás érdekében munkálkodik, de ugyanígy adva van a csak a saját anyagi érdekeit néző hullarabló megoldás is, mikor karmától függetlenül kaszálunk le mindenkit még egy kis muníció és pénz érdekében. A döntés a játékosé, a szórakozás pedig garantált, ahogy az újrajátszás lehetősége is. Azt tehát már az elején leszögezhetjük, hogy a második kiegészítő bőven felülmúlja az Operation Anchorage-t és kifejezetten tudjuk ajánlani azoknak, akik lábrázást kaptak a múltban játszódó katonásditól. Már csak azért is, mert bár a The Pitt is egy behatárolt területen játszódik, mégis sokkal nagyobb szabadság vár ránk, mint ahogy az a korábbi DLC-ben tapasztalható volt. A történeten végig lehet szaladni, csak hogy ez is meglegyen, vagy el lehet merülni benne, s talán mondanunk sem kell, hogy mi természete-

! Az Operation Anchorage és a The Pitt mellé hamarosan, egész pontosan április hónapban érkezik a harmadik (utolsó?) DLC Broken Steel címmel. A minden eddiginél bővebb tartalommal ellátott bővítményről természetesen magazinunkban is olvashattok majd. !





»Már megint torlódás van ezen a hídon és ahogy nézem, egy felújítás sem ártana...

»HA ELMULASZTOTTAD VOLNA...«

Ha megvetted ezt a magazint, bizonyára már tudod, hogy ebben a hónapban a Fallout első és második része a teljes játékunk. Ha ez idáig kimaradt volna neked ez a nagyszerű szerepjáték páros, akkor most itt az alkalom, hogy elmerülj az atombombáktól sújtott Amerika komor mindennapjaiban. Semmiképp ne vegye el a kedved, hogy immáron több, mint tíz éves játékokról beszélünk, ugyanis a Fallout abszolút kiállta az idő próbáját, mind a mai napig eszméletlenül szórakoztató és addiktív programokról beszélünk. DVD-mellékletünkön magyarításokat és olyan patcheket is elhelyeztünk, amelyekkel növelni lehet a felbontást. Ha pedig elakadnátok, akkor ne kíméljétek a szerkesztőséget, hiszen mindannyian végigjátszottuk párszor mind a két részt, és szívesen elevenítjük fel az emlékeinket, ha esetleg valahol leragadnátok...«

sen ezen utóbbi megoldás mellett tesszük le a voksunkat, hiszen a valódi játékélmény ezen választás keretében fog előjönni.

POKOLI VEREM

Habár a kalandnak kimaxolt karakterrel érdemes nekivágni, arra ne számítson senki, hogy Power Armorban fogja körberambózni Pittsburg romjait. A történetvezetésnek hála nem sokkal a kezdés után a felszerelésünktől megválva lépünk be az izzó verembe, ahol bizony meg kell küzdenünk azért, hogy ismét tápos legényekké válhassunk. A fő szál mellett lesznek apró küldetések és minél többet szöszölünk ezekkel, annál több bónusz üti majd a markunkat, így ajánlott komolyan figyelni a részletekre. Természetesen nincs kiegészítő újítások nélkül és a Bethesda nem is okoz csalódást ezen a téren. Minden szinten kapunk valami újat, legyen szó a fegyverekről, ellenfelekről vagy akár a helyszínről. Ez utóbbi egészen döbbenetes (és elég nagy is), hiszen az egykori nagyváros romjai folyamatosan fölénk magasodnak, és a radoaktív felhőkön átszűrődő nap fénye mindent mocskos sárgára és barnára varázsol. A látvány tehát eszméletlen, a lepusztult Washington vidámparknak tűnik az új helyszín mellett. Mivel a Pitt lényegében egy rabszolgatelep, odabenn (elvileg) nincsenek fegyverek, ám a leleményes szolgák feltalálták magukat és a szerszámaikból eszkábáltak védelmi eszközöket. Ebből természetesen nekünk is jut majd, és azt kell mondanunk, hogy a többféle néven futó, leginkább a flexre hajazó (lásd nyitóképünket) darabolóalkalmatosság igen brutálisra sikeredett. Ahogy haladunk előre, lesz lehetőségünk mordályok beszerzésére, de az új kézi eszköz annyira el van találva, hogy fixre azt fogjuk használni, még a legkeményebb helyzetekben is.

KÉSZ HORROR

Pittsburgről tudni kell, hogy ugyan konkrét támadás nem érte, de a radioaktivitás itt is kifejtette a hatását, elképesztő mutációkat hozva létre. Ezúttal nem debella szupermutánsokkal fogunk találkozni, hanem elkorcsosult emberekkel, a Trogokkal, akik hangtalanok, fegyvertelenek, de gyorsak és pillanatok alatt darabokra szednek, ha az ember nincs résen. A játék során lesz egy rész, mikor a telep mellett lévő senkiföldjén kell fémet gyűjtenünk és ez a terület bizony olyan jól sikerült, hogy a kifejezetten a horror témában utazó játékok is megirigyelhetnék. Egy sötét, lepukkant gyárudvaron kell fémtömbök után kutatnunk, miközben körülöttünk vandálok és Trogok ólálkodnak. A fegyveres bohócok még csak hagyján, de az elfajzott emberek félelmetesek és a legváratlanabb pillanatokban képesek a játékos mögé lopózni, kisebb sikolyokat és enyhe szívmegállást okozva. Már csak ezért is érdemes belevágni a kalandba, ugyanis hasonlóan borzongató és félelmetes résszel talán még az alapjátékban sem találkozhattunk...

ATOMJÓ

Habár az Operation Anchorage is kellemes végértékelést kapott szerkesztőségünktől, nyomába sem ér a The Pitt-nek, így ha választani kell, akkor mindenképpen erre költsétek el a letöltésre félretett dollárokat. A második DLC minden tekintetben a Fallout 3 világába illik, bőven szolgál újdonságokkal és visszatért az alapjáték értékeihez is. A játékon végig lehet szaladni akár három óra alatt is, de aki időt szán az összes pályaelem felfedezésére és az apróságokra, az simán elszórakozhat akár hat órát is ezzel a bővítménnyel (és akkor még nem említettük az újbóli végigjátszás hosszú-hosszú perceit). A Bethesda tehát ismét bizonyított, itt lesz az ideje, hogy elfeledjük a kínos Oblivionos lópáncél kiegészítőt. Ezek után pedig tűkön ülve várjuk a harmadik és egyben legtartalmasabb DLC-t, amelyben már helyet kap majd a fejlesztők (és nem a modderek) által tervezett újabb tíz szint, új elemekkel, perkekkel és mindennel ami csak kell. Ha a The Pitt ilyen jól sikerült, annak minimum fantasztikusnak kell majd lennie. «

»Fallout 3: The Pitt«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/367

»A második kiegészítő bőven hozza az elvárásokat, teljesen új játékelemek és mellette a régi hangulatot. Rajongóknak egész egyszerűen kihagyhatatlan.

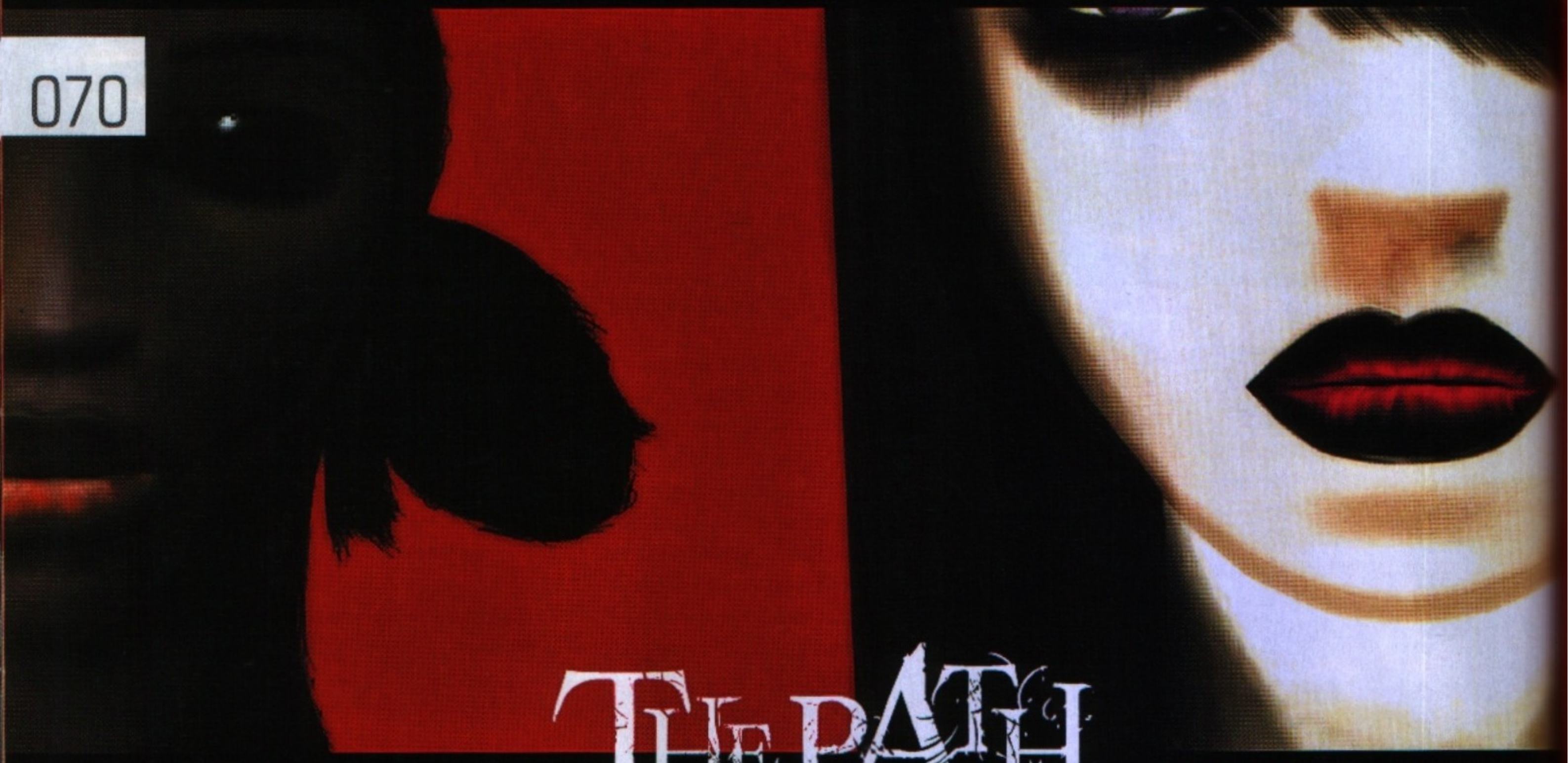
»BATE

PRO
»Hihetetlen jó helyszín, brutális új fegyver, félelmetes új ellenfél, bődületes hangulat...

KONTRA
»Egyszer ennek is vége lesz...

»90%«

»Ragyogjon rád a nukleáris felhőkön átszűrődő nap bántó tompa fénye...



The Path

a tale of tales

»fejlesztő: Tale of Tales
»kiadó: Tale of Tales
»web: tale-of-tales.com/ThePath/

»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

„Fiatal, halott madár. Nem én."

„Az emberek meghalnak. Nehéz elképzelni ezt egy magamfajta gyereknek. Meghalnak, és a földbe ássák őket. Mint a virágokat."

írta» KREDENC

Kezdetben mindenki garázsfejlesztő volt. Az őskorban a játékok mögött egy-két ember állt, akik maguk és mások szórakoztatására, szabadidejükben építgették szoftvereiket. Aztán egyre több pénzt termelt ez a hobbi, lassan biztos megélhetéssé, majd iparággá vált. Napjaink játékkínálatát futószalag mellett dolgozó munkásemberek hegesztik össze, és lámpással kell keresni a harsány, önmagát kellető kínálatban az ötletet, a lelkesedést, a szenvedélyt, az alkotás örömét. Szerencsére mostanában egyre több kincsre akadhat az a vándor, aki lemerészkedik a kitaposott ösvényről. Igen, bátorság kell ehhez, hit önmagunkban, dac vagy épp elkeseredés, az unalmas, szabályszerű, üres hétköznapok elleni lázadás, kíváncsiság, kiégettség, szabadságvágy, tudásszomj. Ezer meg egy oka lehet annak, ha valaki elhagyja a járt utat a járatlanért. Hogy mi vár rá a rengeteg mélyén? Talán egy utazás saját lelke legmélyére, szembenézés rettegéseivel, kudarcaival, reményeivel és reménytelenségével, titkaival és vágyaival. A végén persze mind ugyanoda jutunk, de hogy miképpen, és mit élünk át ezen a végtelenül véges utazáson bölcsőtől a koporsóig, az már rajtunk múlik, hisz saját sorsunk irányítói vagyunk, ha igazán elhisszük ezt, ha kényelemből vagy félelemből nem hagyjuk magunkat sodortatni az árral. Lehet, hogy hamarabb elbukunk, de legalább emelt fővel, elvégre jobb szabadon meghalni, mint rabságban élni. És hogy miért tört ki belőlem a filozófus egy játékmagazin hasábjain, és miért illesztgetek egymás mellé olcsó, elhasznált közhelyeket? Ennek egyetlen oka van, mint kitalálhattátok: jelen tesztem alanya, egy belga művészházaspár bitbe öntött látomása.

»Az ösvény ez idáig sosem látott területekre vezeti a játékost.«

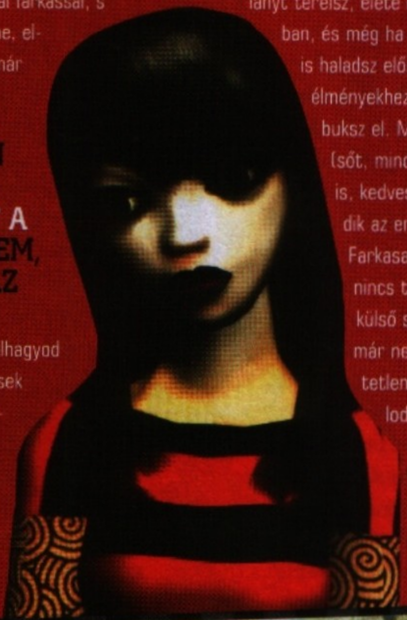
„A VILÁG EGY SZÍNPAD. SEMMI NEM AZ, AMINEK LÁTSZIK. KIVÉVE MAGÁT A SEMMIT."

Nem, a The Path nem játék a szó klasszikus értelmében. Interaktív fikció, utazás kívül és (leginkább) belül, tiszta és megtisztító élmény, gyermeki rácsodálkozás és vénséges bölcselet. Igazából lehet, hogy nem is lenne helye a Guruban, mert nem átlagolvasóinknak való, és talán nem is ajánlott nekik. Nem azért, mert olyan ijesztő lenne (bár helyénvaló a horror-kaland besorolás). Megértéséhez, felfogásához kell némi élettapasztalat, lelkierő és bizalom. Bizalom, mellyel Auriea Harvey és Michaël Samyn kezébe adod lelkedet, hogy azt tegyenek vele, amit jónak látnak. Visszakapod, ne aggódj, bár egy darabját emlék gyanánt megtartják maguknak, elteszik kis vesszőkosarukba a kalács és az üveg bor mellé... Utóbbi szóhasználat sem véletlen, hiszen a Tale of Tales alkotása az egyik legismertebb és legrégebbi mesén, Piroska történetén alapul. Már a felvezetés is szokatlan: nincs főmenü, csak egy hatalmas, ingerszegény, vörös szoba, ahol hat, pirosba-feketébe öltözött, külön-

»MESÉK MESÉJE«

A Tale of Tales stúdiót Auriea Harvey és Michaël Samyn alapították 2002-ben Belgiumban. Nevüket Giambattista Basile, 16. századi olasz irodalmár mesegyűjteményének címéből kölcsönözték. Első projektjük a Csipkerózsika meséjét feldolgozó 8 lett volna, de ezt felfüggesztették (ennek szellemi örököse a The Path). 2005-ben indult útjára a The Endless Forest, melyet kulturális szervezetek finanszíroznak és a mai napig népszerű; e sajátos, ingyenes közösségi MMOG/képernyőkímélő elegyben szarvasként bolyonghatunk egy mágikus rengetegben, és hangokkal, testbeszéddel kommunikálhatunk. Nemrég jelent meg egy másik, a Path-hez hasonló alkotásuk, a Graveyard is, mely 3 euróért megvásárolható a Steamen, ebben egy idős nénivel emlékélünk egy temetőben. Feltétlenül meg kell említenünk még a játék komponistája, a Swans korábbi tagja, Jarboe nevét is: az amerikai billentyűs-énekesnő különös, izgalmas egyénisége tökéletesen egészíti ki a művészpár furcsa, vibráló világát. «

bőző életkorú kislány unatkozik. Ők Piroska, és ezt a korrektorrémítő kifejezést igyekszem majd megmagyarázni. Az alapvetés egyszerű: el kell vinnünk némi elemózsiát a nagymamához, vadonmélyi házikójába. Az „igazi” játék ott indul, hogy megérkezünk a kiválasztott gyermekkel az aszfaltozott út (a civilizáció? az eddigi életünk?) végére, egy látszólag idilli erdei környezetbe. Miközben a képernyőn megjelenő feliratok alapján megismerkedünk az irányítással (pofonegyszerű, akár egy kézzel is boldogulunk majd), egyetlen utasítást kapunk: „maradj az ösvényen”. Kíváncsi emberként be is tarthatjuk ezt: az előre gomb folyamatos nyomva tartásával eljuthatunk a nagyi kunyhójába – és rácsodálkozhatunk a ponttáblára: semmit nem gyűjtöttél össze, nem nyitottál fel rejtett szobákat, nem utaztál sokat, és nem találkoztál farkassal, s bár már tudod, hol lakik az öreg néne, elbuktál. A második menet így aztán már egyértelmű: irány a rengeteg...



„ANNYI SZÉPSÉG VAN AZ ENYÉSZETBEN. A ROZSDA SZEBB, MINT A FESTÉK – BÁR KÉTLEM, HOGY ÉN MEGÉREM AZ ÖREGKORT.”

Így hát ismét lányt választasz, és elhagyod a földutat. Az első, bátortalan lépések után egyre mélyebbre hatolsz az ismeretlenbe; hol színpompás látvány, hol szürkeség és köd fogad, Jarboe lélekmélyi muzsikája alól mind hangosabban dübörög elő szívverésed, látomásaid támadnak – és elfeledett helyekre bukkansz: színpadra, mely fölött ott lebeg egy soha be nem fejezett dallam, játszótérre, amelyen az enyészet mérleghintázik csikorogva a rettegéssel, elhagyott temetőre, ahol mégis ott friss sírhalmot találsz, és egy üres hatodikat, melynek hűvös, földszagú gyomra oly hívogató. E különös díszletek között emlékeket gyűjthetsz, a szó fizikai és átvitt értelmében egyaránt: a tárgyak bekerülnek kosárkádba, aktuális hősöd képernyőre vetített gondolatai pedig (lásd a cikkben szétszórt idézeteket) agyadba vésődnek, csontodig hatolnak, részeddé válnak.

„A FARKASOK CSAK KUTYÁK. ÁM A VÉRFARKASOK OLYANOK, MINT AZ EMBEREK.”

Mindegyik lánynak saját egyénisége és személyisége van, és ez nem csak mozgásukban, viselkedésükben nyilvánul meg hitelesen és rémisztően pontosan: a más-más életkor mellé más félelmek, vágyak, tapasztalatok társulnak, így ugyanazt a helyzetet másképp éli meg a nyolc és másképp a tizennyolc éves. Valahol ezért írtam fentebb, hogy „ők Piroska”: egy lányt terelsz, élete más-más szakaszában, és még ha ugyanazon útvonalon is haladsz előre, mégis mindig újabb élményekhez jutsz – és másképp buksz el. Mert mindegyikükre (sőt, mindegyikünkre – igen, rád is, kedves olvasó!) ott leselkedik az erdő mélyén az ő saját Farkasa, és ha rábukkansz, nincs tovább: onnantól kezdve külső szemlélő vagy, a mozit már nem te rendezed, tehetetlenül nézed, ahogy távolodik a kamera, elsötétül a kép, majd amikor kivilágosul, ott fekszik a lélektelen leányka a nagyi kunyhója előtt, a színek eltűntek, az eső úgy szakad, mintha mindig is esett volna és soha többé nem akarna elállni, te pedig valahogy elvonszolod a meggyötört és összetört testet a házba, ám odabent sem a menedék vár, hanem az utazás során begyűjtött tárgyi emlékek és emlékképek: soha nem látott szobák, különös fények, képek, bevillanó foszlányok, és a vég, a megnyugtató vég, mely mégiscsak menedék, oltalom, menekülés és megváltás. Mert mi, ötmilliárdan, itt e sárgolyón csak két dologban egyezünk meg: a születésben és halálban, és egyik nincs a másik nélkül, a vég egy újabb kezdet. Kezded hát elölről, míg van rá esélyed, míg van Piroska, míg el nem jutsz a végső kérdőjelig. Igen, kérdőjelig, mert a The Path nem fog neked válaszokat adni, azt magadnak kell megtalálnod a játékot követő órákban és napokban, amikor álmatlanul heversz az ágyon és gondolataidba merülve bolyongsz életed dzsungelében.

„VÁGD FEL EREIMET, VÉREZTESS KI. EGY VÖLGY VAGY EGY ÓCEÁN. VÁGY VAGY SZÜKSÉG?”

Alig több, mint hét euró. Ennyit kell kifizetnie annak, aki nem fél belenézni a tükörbe, aki hajlandó átadnia magát egy földbe döngölő és felemelő, kegyetlen és megbocsátó, vádló és feloldozó, elrémítő és vágyat keltő élménynek. Alig több mint hét euró egy utazásért az ismeretlenbe, egy utazásért a semmibe, egy utazásért a mindenbe - valahol oda, ahol ég és föld összeér... «

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1001

»Nehéz bármit is írni erről az alkotásról. Lehet belső utazás felnőtt lelkeknek, egy művészpár különös hangulatú performance-a, út lélektől lélekig.

»KREDENC

PRO »Az élmény, amit kevés játék nyújt...

KONTRA »...bár csak keveseknek ajánlható.

»92%«

LAST REMNANT

»fejlesztő: Square Enix »kiadó: Square Enix »web: na.square-enix.com/remnant/

»gépigény: 2 GHz Dual Core CPU, 1,5 GB RAM, 256 MB PS 3.0 VGA, 5 GB HDD

Ez nem egy Final Fantasy...

Körülbelül a Final Fantasy nyolcadik része óta várhattak a JRPG-rajongók arra, hogy újra egy Square Enix programot nyüstölhessenek a Windowszal megáldott számítógépükön. Az idő most elérkezett - a Last Remnant azonban sok tekintetben más, mint amit a cégtől elvárnánk...

írta» NIGHTBAGOLY

A japán szerepjátékokat (röviden JRPG) vagy nagyon szereti az ember, vagy nagyon nem. A Square Enix egyértelműen a stílus vezető fejlesztője, a megszámlálhatatlan mennyiségű Final Fantasy epizód mellett jó pár egyéb, hasonszőrű programot dobtak piacra – főképp konzolokra. Amikor kiderült, hogy legújabb szoftverükhöz az Unreal 3 motort sikerült bezsákolni, a legtöbb PC-vel rendelkező rajongónak már elkezdett pezsegni a vére – amikor pedig a bejelentés után kiderült, hogy az Xbox 360-as verziót egy Windowsos is követi, valóságos örömtüzek gyúltak a különböző fórumokon. A magyar forgalmazó a megjelenés napján eljuttatott nekünk egy tesztpéldányt, mi pedig azonnal rá is vetettük magunkat a matériára.

JAPÁN SZEREPJÁTÉK NYUGATRA

A Square Enix, akárcsak a legtöbb japán fejlesztő, iszonyatosan belterjesnek érezte már a saját piacát - éppen ezért jó pár programmal megpróbáltak nyugati irányba is lépni, ez pedig a Last Remnanton is igen erőteljesen érződik. Aki hatalmas kardokra vágyik, meg virnyákolásra zenei téren, az jobb is, ha tovább várja a Final Fantasy legújabb fejezetét (és imádkozik, hogy legyen PC-re) hiszen a most tesztelt szoftver már külsejében is megpróbál egy kicsit elmenni a manganoid irányból – nem teljesen, de érezhető módon. Hogy ez jó-e vagy sem, nem posztunk eldönteni, az biztos, hogy így én magam sem éreztem annyira idegennek a világot, amely körbevett. Tudni kell, hogy technikailag a szoftver korrekt – a visszafogott design (és poligontartalom) ellenére a megjelenített tájak, a modellek, és effektusok jól festenek, mindehhez pedig a kissé vegyes konzolos porthoz szokott rajongók egy remek optimalizálást is kaptak. A Last Remnant a megjelölt (meglehetősen nagy) minimum gépigényen (két magos processzor alatt nem érdemes belekezdeni) szinte minden helyzetben stabilan hozza a folyamatos sebességet, egy picivel fölötte pedig már semmilyen szaggatás sem fordul elő - kilépés azonban már annál többször. Miután mi a bolti változatot kaptuk meg (becsomagolva, frissen, szagosan), magabiztosan kijelenthetjük, hogy bár napjaink programjaihoz képest a Remnant jelentősen stabilabb (a Fallout 3 még így, jó néhány folt után is sírva könyöröghetne a receptért), néha egy-egy izzasztó harc után hajlamos volt kilépni az asztalra, ezzel idézve elő egy olyan cifra káromkodást, amely miatt a szerkesztőségünk tapasztaltabb tagjai is pirult arccal vonultak félre kávézni. Ha viszont a portolásról beszélünk, akkor egyetlen egy dolog mellett nem sétál-

»Eltérni a Final Fantasytól egyszerre jó és rossz kicsit...«

»Hú, piros hó helyett nagy sárga izék esnek az égből. Mi lesz itt...?

»A SQUARE ENIX ÉS A JÖVŐ«

Az új generációs konzolok eljövetelével és a grafikai teljesítmény növekedésével eljutottunk oda, hogy egy-egy videojáték kifejlesztése a reklámköltségekkel együtt mára már a nagyobb hollywoodi produkciókéival vetekszik - ezekben az időkben pedig a legtöbb fejlesztőstúdió igyekszik a lehető legtöbb platformra kihozni a játékait, ezzel is növelve az eladásokat, és az esetleges profitot. Úgy néz ki, talán a Square Enix is megindult ezen az úton - a milliónyi konzol után most, mint első fecske, felbukkant a The Last Remnant - a stúdió interjúiból pedig ködös utalások vannak rá, hogy talán más, nagyobb címekkel is találkozhatunk majd többek között Windowsra is. Reméljük, hogy az ilyen mellékfejlesztések mellett talán belebotolhatunk egy-egy klasszikusba is, hiszen kinek ne borsódzna bele a háta a gondolatba, ha egy Final Fantasyt telepíthetne a számítógépére... «

»Nem tudjuk pontosan mi ez, de nagyon vadul néz ki. Ezért került be ide...

hatunk el szó nélkül, az pedig az irányítás. Noha még a hosszú évekig a PC-s piacot mostohagyermekként kezelő Capcom is bebizonyította, hogy lehet irányítást írni egérre és billentyűzetre, a Square Enix csapata sajnos alapvetőnek vette, hogy mindenki rendelkezik minimum egy Xbox 360 kaliberű kontrollerrel. Természetesen neki lehet esni a dolognak a jó öreg sajtzabálóval és egy 101 gombossal is, ám az eredmény még hosszú-hosszú órák után sem lesz könnyed – valamilyen speciális képességnek hála sikerült összehozni a Bully után a második leginkább kézre nem eső szoftvert, amely valaha a PC-nken járt.

ÚJ UTAKON

Már volt szó róla, hogy a programban bizonyos dolgokban megpróbáltak közelebb húzódni a nyugati ízléshez – ez pedig a világra is rányomja a bélyegét. Elborult fajokból akad elég – a halszerű Yamasokon keresztül a gyíkforma Qsitiseken át a négykezű Sovannisokig előfordul itt minden, ami szemnek és szájnak ingere – egyedül talán a főhős figurája lehet mindenki számára megszokott. Rush ugyanis 18 éves, ránézésre egy emós és egy befordult Depeche Mode-rajongó keveréke, aki ráadásul mit ad isten, imádja a családját, például a tizennégy éves kishúgát. Tinédzserekből akad még elég, de akárhogyan is számolom, a felsorakoztatott szereplők átlagéletkora maximum a huszonötöt verdesné, ha nem bukkanna fel például Torgal, a 400 éves generális – ha másban nem, ebben tehát maradtak a kaptafánál. A történet gyermekrablásból indul, aztán világmegváltássá avanzsál - központi szerepet kapnak a címben is szereplő Remnantok, avagy ősi ereklyék – de miután a JRPG-stílushoz hűen ez tölti ki a program legnagyobb részét, felesleges is rá karakterszámot vesztegetni, mármint azon túl, hogy túl sok izgalommal sajnos nem számolhatunk. Ahogyan az lenni szokott, két harc között néha már-már sorozatméretű átvezető videókat (sajnos ingame, a fejlesztők világbüntető renderei maradnak a Final Fantasy védjegyei) izgulhatunk végig – ezt vagy szeretjük, vagy nem, a stílussal jár. Ahogyan az MMO szoftverekben farmolásnak nevezett repetitív tevékenység is – néhány harchoz elengedhetetlen, hogy előtte ellenségekre vadásszunk, ezzel hizlalva fel csapatunkat a nagy összecsapásokra.

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC!

Ha valami miatt mégis kezet csókolnánk a fejlesztőbrigádnak, azok egyértelműen a harcok, illetve hát maga a harcrendszer, amely a Last Remnant lelkét képviseli, és amely, hála a jó égnek, a klasszikus körökre osztott stílusban zajlik, egy picit megbolondítva. Ahogy haladunk előre a történetben, egyre több és több követőre tehetünk szert, akik ugyan a már-már Gothic-stílusú (valós időben való) barangolás közben jó eséllyel a zsebünkben tartózkodnak, amint egy ellenfélbe botlunk, hirtelen mellettünk teremnek. (Megszűntek a semmiből előbukkanó véletlenszerű találkozások – minden szörnyet láthatunk, ezáltal akár el is kerülhetünk.) Ilyenkor, jó JRPG-s szokáshoz híven a nézet egy csataképernyőre vált, ahol aztán kiadhatjuk a tömeges parancsokat (támad, speciális képességet használ, várakozik, stb.), majd hátradőlhetünk és... nos, és jön az interaktív mozi, legalábbis eddig így volt. Mostantól azonban már nem passzív figyelői vagyunk az eseményeknek – a legváratlanabb pillanatokban ugyanis felbukkanhat egy "nyomd meg hirtelen valamelyik gombot" elem, amelyet ha elmulasztunk, hatalmas sebzést kapunk be, amelytől azonnal el is halálozhatunk. Természetesen most is akadnak több perces, látványos – és huszadszorra már borzalmasan unalmas – speciális támadások, de az úgynevezett quick event rendszer behozásával folyamatosan észnél kell lenni. Bár leírva lehet, hogy nem jön át, ezzel gyakorlatilag tökéletesen sikerült megreformálni az ebben a stílusban évek óta megváltoztatni kívánt formulát: van időnk átgondolni a cselekedeteket, de menet közben is észnél kell lenni – reméljük, több programban is viszontlátjuk majd, és azt is, hogy mindezt Windowsos PC-n tehetjük meg.

VÉGELSZÁMOLÁS

Nem köntörfalazunk: a Last Remnant nem Final Fantasy, mégis, egy olyan műfaj képviselője, amely úgy tűnt, soha többé nem teszi tiszteletét asztali számítógépen. Csak reménykedni tudunk, hogy az eladások megfelelőek lesznek, és inspirálják a céget arra, hogy a többi termékük is hozzák el nekünk – addig pedig, hála a legalább ötven órányi játékidőnek, valamint az izgalmas, és végre interaktív harcoknak, bőven ellehetünk ezzel is. Az irányítás miatt ugyan még picit morcosak vagyunk – de egye fene, ha egy JRPG-ről van szó, duzzogva, de megbocsátunk, most az egyszer. «

»Last Remnant«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1373

»Bár a történet nem döngöl senkit a földbe, és a motorból is ki lehetett volna hozni többet, a harcrendszer miatt imádtuk - a hiánypótló szerepéről már nem is beszélve.

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Kellemes grafika és elképesztően újszerű harcrendszer, továbbá elmozdulás az ortodox JRPG-k irányából

KONTRA
»Az irányítás nehézkes és a szinkron sem az igazi, a történet pedig igen egyszerű

»75%«

A PC A KIRÁLY!

Öt ok amiért nem érdemes váltani.

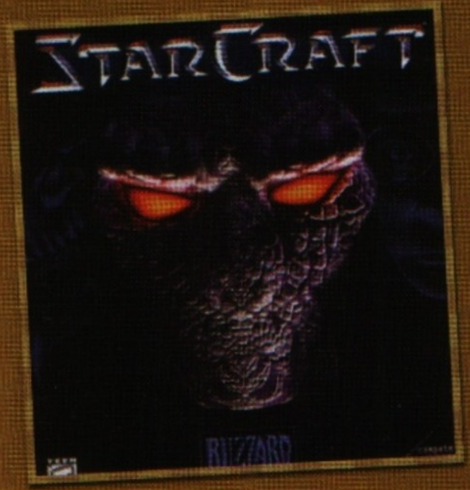
Évek óta megy a szakmán belül a harc, hogy akkor most a PC vagy a konzol a menő. Hosszan lehet vitatkozni, ám egy biztos, hogy a személyi számítógép sosem fog kimenni a divatból. Itt vannak az okok, hogy miért nem...

A GÉPED TE MAGAD VAGY

Ritkán hangzik el érvként, de annyi bizonyos, hogy egy PC sokkal inkább képes visszaadni a tulajdonosának személyiségét, mint például egy konzol, ami olyan, amilyennek a gyártó cég megálmodta, és ezzel körülbelül meg is állt az élet, hiszen maximum a színt vagy az előlapot változtathatjuk meg, míg az asztali számítógép esetében gyakorlatilag Halálcsillagot is modolhatunk magunknak és még a garanciánk sem lesz oda, ha megbontjuk a házat. A saját gépünk alakjának és formájának csak a fantáziánk szabhat határt és minden magára valamit is adó gamer biztos, hogy nem elégszik meg a sarki számtech-üzletben kapható sima szürke házzal (minimum néhány levonót illik ráaggatni arra a masinára). Habár ez már nem a külcsín kategória, de mégis ide tartozik, hogy nem csak a kinézet, de a beltartalom is a felhasználón múlik és nem kell beérnünk azzal, amit a konzolok gyártói megfelelőnek gondoltak. Kényünk-kedvünk és pénztárcánk szerint pakolhatjuk össze a masinánk alkatrészeit, és nem kell bosszankodnunk amiatt, ha nem a kedvenc gyártónk (komolyan van ilyen) alkatrészei kerültek az imádott gépbe. Mindez elsőre lehet, hogy nagy marhaságnak tűnik, de annyi biztos, hogy a PC nem egy kompakt találmány, hanem egy mindenki által könnyedén egyéniesíthető platform.

EZ NEM JÁTÉKSZER

Az egyik legütősebb és legfontosabb érv a PC mellett, hogy ez bizony nem csak egy médiacenterként is használható játékgép, hanem igen komoly munkaeszköz. A konzolosok persze legyintenek, de próbálnának meg egyszer szakdolgozatot írni vagy éppen kitölteni egy excel-táblát az imádott gépeiken. Megsúgjuk: nem menne. Ellenben a személyi számítógépeinken nem csak a számtech órás házi feladatot tudjuk megcsinálni, de tervezhetünk házakat vagy akár egy egész PC Gurut is össze tudunk rakni vele. Éppen ezért nem megy ki soha a divatból a PC, mert amíg ember lesz a földön, addig kellenek majd ezek a gépek is, hogy dolgozni tudjunk rajtuk. Ha pedig már dolgozni tudunk, akkor miért ne játszanánk? Így amíg lesznek dolgozó emberek, addig lesznek játékosok és játékok is. Amíg egy modern háztartás elképzelhetetlen manapság asztali gép nélkül, addig egy konzol nélkül simán kibírja bárki. Csak abba gondoljunk bele, hogy például mit kezdenénk az internettel PC nélkül? Játszhatnánk a többiekkel, de még chatelni sem lehet rendesen, arról nem is beszélve, hogy egyik konzol sem rendelkezik még normális böngészővel, amivel minden tartalom elérhető lenne a világhálón. Éppen ezért király a PC, hiszen bármit megtehetünk vele, a játékon túl...



A PROFIK PC-N TOLJÁK

Habár vannak és lesznek is RTS-ek és FPS-ek konzolon, ez a két műfaj az, ami igazán PC-n működik jól. Összetett stratégiákat még mindig képtelenség kezelni egy átlagos kontrollerrel és ugyanez igaz az FPS-ekre is, hiszen a legjobb analóg kar is messze van a billentyűzet és egér precíz összhatásától. Nem csoda, hogy még mindig nem készülnek igazi keresztplatform játékok hiszen a konzolos arcoknak esélyük sem lenne a PC mögött ülő játékosok ellen. Az sem véletlen, hogy az igazán nagy játékos-versenyekhez még mindig a bivalyerős asztali gépek szolgáltatják az alapot. El tudjátok képzelni, ahogy vérprofi játékosok egy Xbox360 konzolon versengenek egymás ellen egy Starcraft küzdelem keretén belül? Ez a science-fiction, nem az Űrodesszia. Szóval hiába állnak a legnagyobb kiadók csatasorba a konzolok mögött, hiába készül megannyi program, az igazán komoly játékok és az igazán komoly játékosok még mindig a PC-hez ragaszkodnak. Sosem lesz például Empire: Total War konzolra, vagy ha lesz is, akkor olyan formában fog ez megtörténni, mint ahogy a Civilization került át a Microsoft masinájára a Revolution formájában. Az pedig nem ugyanaz, az igazi komolyság és profizmus a PC sajátja.

A PC A KOMMUNIKÁCIÓ CSÚCSA

Habár a konzolok is rendelkeznek ilyen-olyan kommunikációs lehetőségekkel (szövegbevitel, hang, akár kép is...), azért mégis inkább a PC az, ami elé leülünk, ha valakivel fel szeretnénk venni a kapcsolatot. Kevés lenne itt a hely, hogy felsoroljuk azt a rengeteg programot, amelyek segítségével bárkivel beszélhetünk bárhol a világon. De nemcsak erről van szó, hiszen a PC-n akár tévét is nézhetünk, ha úgy hozza a kedvünk, és milliónyi rádió várja, hogy belehallgassunk a műsorokba. A PC és az internet segítségével gyakorlatilag nincs az a kérdés, amire ne találnánk meg a választ és bármit beszerezhetünk és eltárolhatunk a gépünkön. A személyi számítógép előtt gyakorlatilag nincsenek akadályok, és ha hordozható masináról beszélünk, akkor tényleg olyan eszköz van a kezünkben, amit bárhol használhatunk, ahol van mondjuk wifi kapcsolat. Igaz ugyan, hogy az apró kézikonzolok is rendelkeznek már vezeték nélküli kapcsolattal, de ugye azt senki nem gondolja komolyan, hogy ezeket az apróságokat össze lehet hasonlítani egy igazán komoly laptoppal vagy akár egy jó kis netbookkal? Szó sincs róla, ha kommunikáció, akkor PC, nincs mese.

A PC AZ ÚTMUTATÓ

Habár a konzolosok jöhetnek azzal, hogy ha ők beraknak egy lemezt a gépükbe, akkor az biztos, hogy a maximum grafikán indul el, csak azt felejtik el hozzátenni, hogy egy bivalyerős PC-n még így is sokkal jobban néz ki minden, arról nem is beszélve, hogy ha PC-n nem lennének játékok, akkor nem lenne valódi katalizátora a hardverfejlődésnek és a konzolokba sem kerülhetnének be a leginkább bevált technológiák. Hiába töltenek hát be vezető szerepet a konzolok a mostani játékvilágban, azért a PC nélkül nem biztos, hogy lenne előrelépés ebben a szegmensben. Gondoljunk csak bele, nem véletlen, hogy a Crysis meg sem jelent konzolokra – nem volt gép, amin elindult volna. PC-n sem volt egy fáklyásmenet, de ezen a platformon legalább már voltak olyan hardverek amelyek képek voltak teljes szépségében megmozdítani ezt a játékot. Nem kell azon csodálkozni, hogy a Cryengine csak évekkel a fejlesztés megkezdése után jutott el oda, hogy már konzolon is használni lehet. Előtte kellett a PC, hogy kitapossa az ösvényt, hogy kezelhetővé váljon. Ebből következik, hogy bár háttérbe szorulhatnak az asztali gépek, mindig szükség lesz rájuk ahhoz, hogy a játékok újabb és újabb területekre törhessenek be; a PC a játékos innováció kihagyhatatlan láncszeme. Butaság lenne temetni mindennek az alapját...

A CRYTEK-SZTORI

Ha kell egy jó csapat...

Miközben a régi magyar játékfejlesztő cégek zöme már eltűnt vagy csak vegetál, addig a Crytek Magyarország köszöni, jól van. Az általuk prezentált Crysis Warhead komoly siker volt, és szerkesztőségünk úgy gondolta, itt az ideje megnézni, hogy mi a helyzet a fejlesztők háza táján.

írta» BAD SECTOR

Három Németországban élő török testvér megalapít egy céget és készít egy tech demót, amelyet kiállításokra, bemutatókra szán, ám a dolog annyira jól sikerül, hogy játék készül belőle. 2004-ben megjelenik a Far Cry, amely technikai téren – az akkori viszonyok között – döbbenetes bravúrnak számít és éppenséggel a játékmenete sem utolsó. A felbukkanást és a sikert követően három évet kell várnunk a folytatásra, az Electronic Arts-hoz átkerült Crysis-ra, amely még magasabbra teszi a lécet a játékipar szereplői számára. Bár a 2007-es Crysis gépigénye mind a mai napig sokak számára meglehetősen „izzasztó", ugyanakkor akik a zsebükbe nyúltak a gépújításhoz, azok számára a játék által nyújtott látvány még másfél évvel a megjelenést követően is döbbenetes. A kérdés, hogy a Crysis, mint játék, mennyire teljesített jól, vagy mennyire tekinthető csak egy unalmas tech demónak máig parázs vitákat okoz az FPS-fanok között, de a játéktörténeti jelentősége kétségtelen. És itt kerül a képbe kicsiny országunk: a következő részt, vagyis a Crysis Standalone kiegészítőjét ugyanis nem más készítette, mint a Crytek magyarországi leányvállalata, a Crytek Magyarország.

„HÁRMAN VANNAK... MINDIG HÁRMAN VANNAK..."

Elnézést a Star Wars első részéből való „ál-idézetért", de a párhuzam akkor is figyelemre méltó: miközben a németországi cég alapítója is három török testvérből állt, addig a bűvös szám a magyar srácok esetében is jelentőséggel bírt, hiszen pontosan hárman dolgoztak hazánkból a Cryteknél a nanoruhás szuperkatona első kalandján (már 2005-től): Pócza Zoltán, Schlägl Tamás, és Seliga Márton. Póczát és Seligát azzal a feladattal bízták meg, hogy a játékban szereplő különféle vezethető járműveket megalkossák, és fizikai viselkedésüket lemodellezzék. A két fejlesztő korábban a Clever's nevű cég alapítói voltak, a cégé, amely elsősorban az autós játékaival vált híressé, így nem meglepő, hogy mikor a Crytekhez kerültek, akkor is az lett a feladatuk, hogy különféle járművekkel foglalkozzanak. A harmadik hazai fejlesztő, Schlägl Tamás, aki vezető grafikus programozóként vett részt a Crysis fejlesztésében, Póczához hasonlóan tatabányai, szóval aki ebben a városban lakik, az most büszke lehet két földijére, hiszen nem akármilyen játék elkészítésében vállaltak szerepet. Habár a hazai Crytek megalakulása elképzelhetetlen lett volna a három fiatalember nélkül, a cég létre nagyban függött más tényezőktől is. Aki még emlékszik a Stormregion cikkre, annak talán rémlik, hogy a Stormból annak idején jó páran kiváltak és csatlakoztak a Mythis nevű céghez, ahol a Stormos alapokból építkező Joint Task Force című játékon kezdtek dolgozni. A program meg is jelent 2006-ban, de elkészülte nem volt éppen zökkenőmentes. Mivel a hazai játékfejlesztést a szétválások és kilépések mindig is nagymértékben jellemezték, talán nem meglepő, hogy a Mythis sem maradt érintetlen: az eredeti csapat a fejlesztés közben szétvált, megalakult a Most Wanted, és ők fejezték be a Joint Task Force-t, ám annak zűrös megjelenése után páran ismét kiváltak ebből a cégből is és egy újabb stúdiót alapítottak, természetesen azzal a céllal, hogy saját játékot készítsenek. El is kezdődött a cég felállítása, azonban a Cryteknél dolgozó három magyar fejlesztő új

»A Crytek Magyarország igazi sikersztori, hazai ízekkel...«

»A srácok igazi kirobbanó játékot alkottak, minden kép ezt bizonyítja.

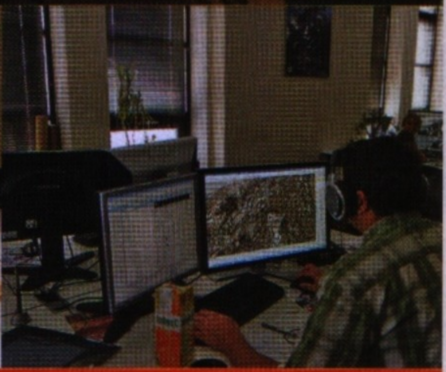
»A legjobb nyaralási helyszín: pálmák, lángok, meleg... Megyünk?

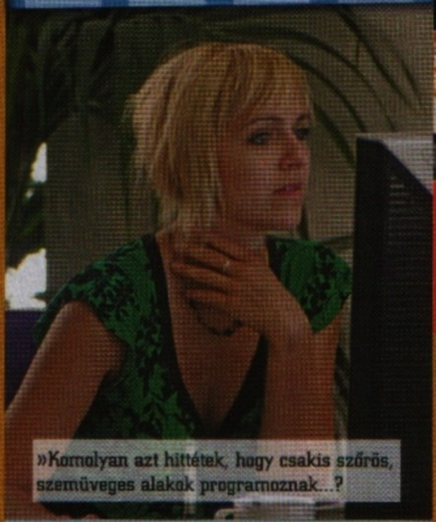
»CRYENGINE 3.0 A GDF '09-EN«

Az idei San Franciscóban megrendezett GDF-en mutatta be végre a Crytek a CryEngine 3.0-s változatát. Az első meglepetés nekünk, PC-s játékosoknak első hallásra kicsit talán kellemetlen lehet, ugyanis látványvilágban gyakorlatilag nem nagyon van különbség a CryEngine 2.0 és a 3.0 között. Ami az igazi újdonság, hogy az új programozó kezelőfelület klasszisokkal kezelhetőbb és egyszerűbb az előző verzióéhez képest, illetve most már annak lehetősége is megadatott, hogy a motor mai generációs konzolokon (Xbox 360, PS3) is megjelenjen, magyarán már nincs messze az az idő, amikor ezeken a gépeken lehet futtatni a Crysist. Emellett az új "What you see is what you play" segítségével a PC-s fejlesztők is sokkal könnyebben kiaknázhatják majd a Crysis motorjában rejlő lehetőségeket. «

»Ti is érzitek, ahogy vadul forognak odabenn a fogaskerekek?

»Ha az olaszok nem találják fel a pizzát, a játékok fele el sem készülne.





»Komolyan azt hittétek, hogy csakis szőrös, szemüveges alakok programoznak...?

A Crytek az US Patent and Trademark Office segítségével február 25-én levédette a [illegible] nevet. Ezen kívül egyelőre sajnos semmi többet nem lehet tudni, mindössze arra lehet spekulálni, hogy esetleg az idei E3-on mutatnak be egy, a GDC-n bemutatott CryEngine 3.0-val hajtott játékot. Hogy ez ismét PC exkluzív lesz vagy esetleg több platformra készül, az még rejtély.

irányba terelte az eseményeket. A srácoknak sok ismerőse volt az új cég alkalmazottai között, és felmerült: ugyan, miért is ne lehetne ez a frissen alakult cég a Crytek magyarországi leányvállalata? A dolgok tökéletesen passzoltak, hiszen ebben az időben az eredeti Cryteket alapító Yerli testvérek már a terjeszkedésen gondolkodtak, és úgy vélték Magyarország ideális választás lenne ebből a szempontból. A fiúk meggyőzték a három török testvért, hogy a legegyszerűbb, ha a frissen alakult stúdiót választják ki az új leányvállalat alapjául. Mivel tehetséges játékfejlesztőket összeverbuválni sohasem könnyű feladat, ezért Yerliék összehoztak egy budapesti látogatást, hogy személyesen is felmérjék az új csapatban rejlő lehetőségeket. A testvérek érkeztét követően szinte azonnal megkezdődtek a tárgyalások, és az összhangnak hála a felek gyorsan meg is egyeztek a részletekben: megalakult a Crytek Magyarország Kristoffer Waardahl, egy idegen hangzású névvel bíró, de magyar fejlesztő irányításával...

HOL CSENDBEN, HOL ZAJOSAN

A Crytek Magyarország kezdeti időszakát furcsa kettősség jellemezte: miközben a cég alakulását igencsak aktívan reklámozták Yerliék, komoly diszkréciót is követeltek a magyaroktól, hétpecsétes titokként kellett kezelni a cég első projektjét. A frissen alakult cég bejelentését még „azon melegiben", 2007 májusában (jóval az alap Crysis megjelenése előtt), az első magyar Games Developer Forum keretében ejtették meg a tulajdonosok. Miközben a három testvér és Pócza Zoltán a riporterek kereszttüzében állva a budapesti stúdió megjelenéséről beszélt nagy általánosságban, arról nem sokat tudtunk meg, hogy a magyarok konkrétan min dolgoznak. A csapat igazából a bejelentése után egy évvel megrendezett 2008-as GDF-en hallatott komolyabban magáról. Az akkor már készülő Crysis: Warheadről még akkor sem lehetett tudni, azt viszont nem rejtették véka alá, hogy gőzerővel keresnek embereket: fejlesztőket, programozókat, tesztelőket egyaránt. A cég Dorottya udvari irodájában akkoriban rengetegen megfordultak, hogy interjúkon részt véve próbáljanak bekerülni a Crytek Magyarország csapatába. A lelkes kezdők azonban jobbára hoppon maradtak, hiszen akkoriban jöttek el rengetegen a Stormregiontól, ugyanis a Panzers sorozattal híressé vált cég akkortájt kezdte meg bukással végződő lejtmenetét. Mivel a Stormnál régi, tapasztalt fejlesztők dolgoztak, akiket ráadásul baráti szálak is kötöttek a Crytek akkori alkalmazottjainak egy részéhez, érthető módon az új embereket inkább közülük válogatták ki. Másrészt a Cryteknél nem akarták azt sem, hogy csak magyar fejlesztők dolgozzanak a későbbi projecteken, ezért külföldről is bekerült pár alkalmazott a céghez. A Crytek Magyarország manapság igazi nemzetközi csapat: Romániából, Németországból, Izraelből, Nagy Britanniából,

»A Crytek teljesítménye példamutató lehet bárki számára.«

»A Crytekesek nem csak a koreaiaknak fűtöttek be, de a gépeinknek is.

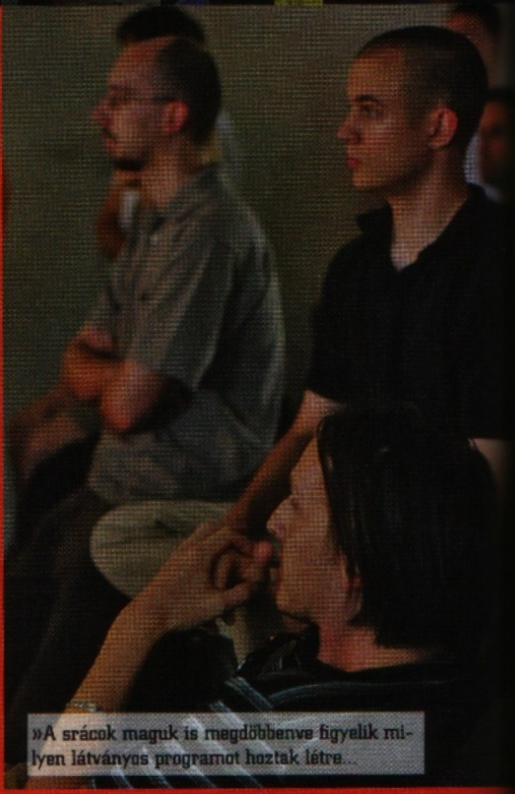
»JÁTÉKFEJLESZTÉS AZ ISKOLAPADBAN«

Aki eddig azon bosszankodott, hogy miért nincs Magyarországon számítógépes játékoktatás, az az idén már nem hivatkozhat erre, ha nem ő válik a jövő játékgurujává. Enyhén szólva paradoxon volt eddig, hogy míg a játékfejlesztő cégek tapasztalt szakembereket keresnek, addig Magyarországon és a környező poszt-szocialista országokban eddig nem volt olyan felsőoktatási intézmény, amely hallgatóit játékfejlesztőnek oktatta volna. Idén februártól fodrozódik fel végre – jobb későn, mint soha alapon – ez a nagy állóvíz, ugyanis a győri székhelyű Széchényi István Egyetemen az informatikus hallgatók a videojátékok fejlesztéséről tanulhatnak az Interaktív Multimédia elnevezésű kurzuson. A tantárgy első félévében a Crytek budapesti stúdiójának fejlesztői oktatják majd a CryEngine 2 alapjait, illetve az erre épülő SandBox editor használatát. A Crysis motorjának megismerését követően modok készítésével is foglalkoznak a diákok, illetve a további félévekben a játékfejlesztés mellett más területeken is kiválóan alkalmazható modern informatikai technológiákat is tanulhatnak majd. «

Japánból, az Egyesült Államokból és további helyekről érkeztek ide dolgozni. Ráadásul igazi veterán csapatról beszélhetünk, hiszen akadnak fejlesztők akik a Ubisofttól, az Electronic Arts-tól, sőt, van aki a Blizzardtól jött át a Yerli testvérek hívó szavára. Emellett vannak ifjú titánok is a cégnél: néhány munkatárs frissen végzett az egyetemen és a cégnél máris munkát biztosítottak nekik – szerencsére ez főleg a honfitársainkra vonatkozik.

A „NAGY TESTVÉR" ELÉGEDETT

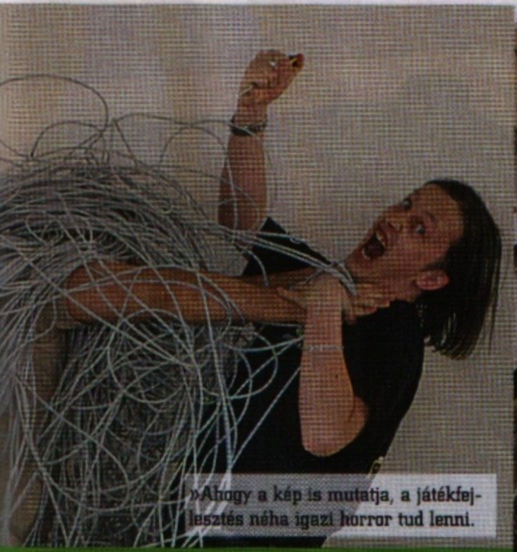
Persze Cevat Yerlit, a Crytek fiatal, laza és szimpatikus török vezetőinek egyikét „Nagy Testvérnek" nevezni talán túlzás, de mindenesetre a 2008-as GDF-en nagyon elégedetten nyilatkozott a sajtónak a magyar fejlesztőkről. „Azt vártuk, hogy úgy teljesítenek, mint a frankfurti stúdió és ez szerencsére teljesen be is jött. Akármilyen elvárást, vagy határidőt állítunk fel nekik, mindig sokkal többet kapunk tőlük az elvártnál." – mesélte Cevat. „Sokan azt rótták fel, hogy csak a költségmegtakarítás miatt jöttünk ide, de ez egyáltalán nem igaz." – tette még hozzá. „Ez a csapat nagyon tehetséges és nálunk a költség csak másodlagos, sosem előzheti meg a minőséget. Számomra ha egy stúdió jól teljesít, az nem költséget, hanem minőséget és hatékonyságot jelent." Kristoffer Waardahl ehhez még azt a megjegyzést is hozzáfűzte, hogy Magyarország már egyáltalán nem tartozik az olcsó országok körébe, az itteni áruk, árak, céges és magánadók nyugati szinten vannak, vagy még magasabbak. „A Crytek nem azért van Magyarországon, mert olcsó a munkaerő. Reméljük persze, hogy hazánk még híresebb lesz ebben a szakmában és megteremtődnek azok az ideális feltételek, amelyek még több hasonló céget tesznek lehetővé, mint a Crytek." – emelte ki Waardahl.



»A srácok maguk is megdöbbenve figyelik milyen látványos programot hoztak létre...

BIZONYÍTOTT A WARHEAD

Amivel a Crytek Magyarországnak totálisan sikerült megerősíteni pozícióját a nemzetközi játékpiacon is, az a Crysis: Warhead 2008. szeptemberi megjelenése volt. A kiegészítő kritikai fogadtatása ugyan nem érte el az alapjátékét, de azért nem is sokkal


»Ahogy a kép is mutatja, a játékfejlesztés néha igazi horror tud lenni.

»Egy igazán ütős sikerhez már az alapok lefektetésénél is nagyon kell figyelni.

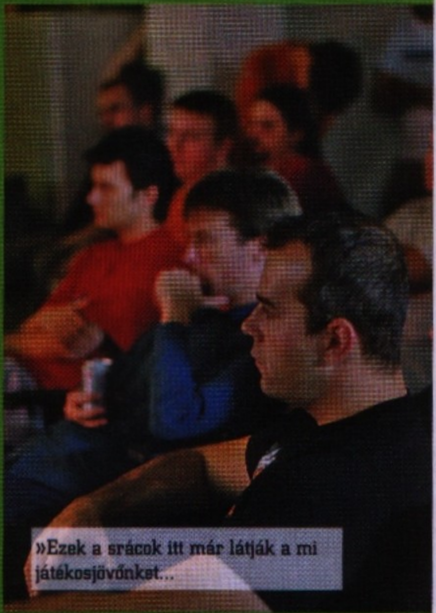
»TERJESZKEDIK A CRYTEK. LESZ CRYSIS KONZOLON?«

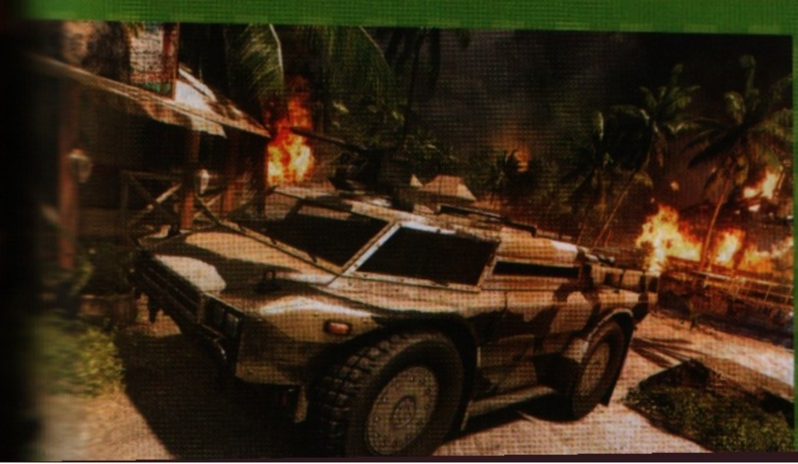
Nehogy azt higgyétek, hogy a Crytek Magyarország az egyedüli olyan cég, amelyik „szatellitként" tartozik a Crytekhez. Idén február 3-án felvásárolták a Free Radical Designt, egy angol fejlesztőcsapatot, amelyik korábban a TimeSplitters sorozatért volt felelős, és átnevezték Crytek UK-re. Valószínűsíthető, hogy az új csapat konzolos játékokon dolgozik majd (hogy ez vajon maga a Crysis lesz-e, a Warhead, vagy másik játék, azt még nem tudni…) ugyanis az egykoron rendkívül sikeres Timesplitters eddig csak konzolon jelent meg. Kíváncsian várjuk, a „tesók" mire képesek… «

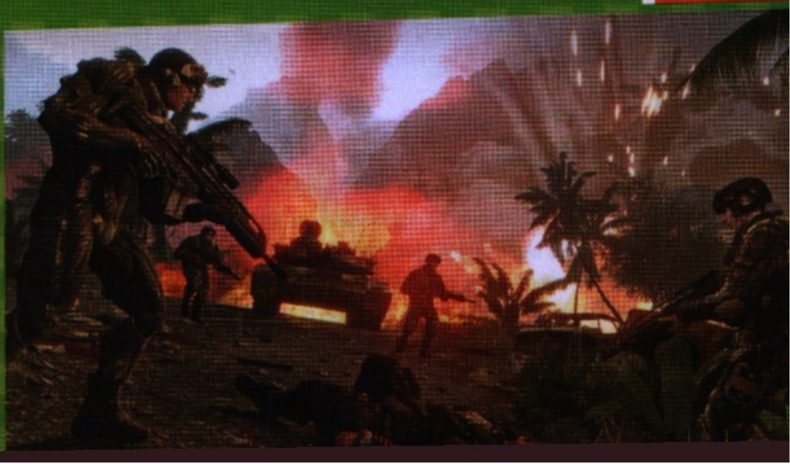
maradt el tőle: míg a Crysis átlagban 91%-ot zsebelt be a Metacritic-en, addig a Warhead a maga 84%-ával szintén nagyon elégedett lehet, különösen annak tekintetében, hogy az alap Crysis már „learatta" az újdonság varázsát. A Warhead másik érdeme, hogy kiválóan sikerült optimalizálni, ennek köszönhetően jobban futott, mint az alapjáték, így sokkal több ember tudott vele játszani, mint az alapváltozattal. Egyedüli negatívumként azt emlegették a kritikák, hogy a Warhead elég rövid, illetve helyenként lineáris. Azt a régi „stigmát" viszont lemosta rólunk, hogy Magyarországon értékelhető minőségben leginkább csak stratégiai (és azok között is a világűrben, illetve a második világháborúban játszódó) játékok tudnak születni. Ráadásul a Warhead megjelenéséig egyetlenegy first person shootert készítettünk csak: a borzalmasan gagyi Terminator: War of the Machines-t, amely átlagban 25%-ot tudott csak elérni a Metacritic-en, a Gamespot pedig 20%-ot adott rá és ezzel porig alázta a magyar FPS-t – tegyük hozzá: jogosan. Érdekes adalék, ezt a 2003-as játékot éppen az a Clever's fejlesztette, ahol akkoriban Pócza Zoltán, Schlägl Tamas, és Seliga Márton is dolgozott. A T3 bukásához azért azt is hozzá kell tenni, hogy összesen tizenöten dolgoztak rajta és eleinte leginkább csak multinak készült, mesterséges intelligencia nélkül. A single player részt csak a fejlesztés utolsó szakaszában rakták bele a fejlesztők, ám ennek ellenére a kiadó úgy promotálta a játékot, mintha az egyjátékos kampány lett volna a játék fő erőssége.

ÉS A TÖBBI NÉMA CSEND…

A csapat megalakulását és sikereinek ecsetelését követően gondolom már mindenki azt szeretné tudni, hogy a Crytek Magyarország jelenleg milyen projekteken dolgozik? Mi sem vagyunk ezzel másképp, de Crytekes jó szokáshoz híven ezt az információt egyelőre hétpecsétes titokként őrzik. Csak annyit sikerült megtudnunk, hogy a Crytek cégcsoport jelenleg már nem csak egy, hanem egyszerre több címet is fejleszt, és ezek közül párat a Dorottya udvarban található bázison hegesztenek a fiúk. A másik információt maga Cevat árulta el még a tavalyi GDF-en, amikor álmai játékáról kérdezték. „Hogy mi álmaim játéka? Hát jelenleg épp azon dolgozunk pont itt, a budapesti stúdióban." – osztotta meg a nagyközönséggel a fiatal cégvezető. „Ez egy hatalmas projekt, 2011-2012-ben fejezzük majd be. Több száz helyszínt fog tartalmazni és a Crytek egyik legambiciózusabb projektje lesz." Hát úgy legyen… Mi mindenesetre minden információmorzsát összeseprünk majd, amint sikerül többet megtudunk erről a játékról.


»Ezek a srácok itt már látják a mi játékosjövőnket…





JÁTÉK KONZOLOK NÉLKÜL?

Vad dolgot mutattak be március végén San Franciscóban a játékipar legnagyobb szakmai rendezvényén, a Game Developer Conference-en. Kiállt egy jóember, egy kivetítőn látható ablakok, ikonok között ide-oda mászkált, és az ikonokban futó játékok közül többet is kipróbált teljes képernyőn. És mindezt a hagyományos értelemben vett konzol nélkül tette, azt állítva, hogy ez a játékipar jövője. Rögtön reagált kismillió blog és újság mondván, nem eszik olyan forrón a kását. Én sem szeretnék kimaradni a kételkedők kórusából.

Írta: STOKI

A bemutatót – ami tényleg elég meggyőző, ha megnézzük a róla készült videót a neten – Steve Perlman tartotta, aki régi motoros a számítástechnikában, többek között a Quick Time lejátszókon dolgozott sokáig. Az OnLive névre keresztelt játékrendszer fejlesztését évek óta vezeti, a rendszer – amely állítása szerint forradalmasítani fogja a játékipart – az utóbbi évek egyik sokat hangoztatott buzzwordjére (vagyis divatos szakkifejezésére), a cloud computingra épül. A buzzwordök természete az, hogy középvezetők, menedzser csinovnyikok és egyéb öltönyékék elkezdik koptatni ezeket, és a szavak önálló életre kelnek, elkezdenek sokkal jobban hangzani, mint a mögöttük levő valós tartalom. A cloud computing esetében sincs ez másként.

FELHŐ VAGY KÖD?

A kifejezés, amit magyarra számítási felhőnek szoktak fordítani, a legenda szerint onnan ered, hogy az említett öltönyékék felhőként ábrázolták a meetingeken az internetet, lényege pedig az, hogy központosítják a szoftverek futtatásához szükséges erőforrásokat. Vagyis léteznek nagy távoli szerverfarmok valahol Amerikában vagy Németországban, de mindenesetre az egyszeri felhasználó háztartásától távol, azon futnak a szoftverek, emberünk meg némi pénzért távolról (vagyis online) eléri, használja ezeket. Nem kell drága gépet vennie meg telepítgetnie a programokat, elég az olcsó laptopjára megvenni mondjuk egy irodai szoftvercsomag-előfizetést. Ezt a képletet ismeri a világ már régóta, vannak nagy szerverek meg a vékony kliensek, elég sok minden működik így akár a bankvilágban (lásd bankautomaták), akár a neten (lásd a Google több szolgáltatását). Arról van szó, hogy ennek muszáj volt valami jól hangzó nevet találni most, hogy a szélessáv elterjedésével lehetővé vált, hogy a korábban a gépre telepített programok online szolgáltatásként működjenek. „Nincs szó semmilyen paradigmaváltásról, csak kitaláltak egy szinonimát egy régóta meglévő általános dologra" – írja nagyon találóan a pcjuzer blog. Persze az üzleti életben ez már csak így megy, felhőzzenek, ahogy csak akarnak, végül is nem kell, hogy ez annyira zavarjon minket. A cloud computingnak akadt is követője szép számmal a HP-tól az Intelig. Az Apple MobileMe szolgáltatása például egy ilyen cloud computing cucc: a felhasználó fizet egy éves díjat, és cserébe a szolgáltatás egy központi szerveren tárol minden levelet, naptárbejegyzést és hasonló apróságot, ami a hétköznapi kommunikációban fontos. Ha a júzer fellép a netre – mindegy, hogy mivel, mindegy, hogy hol –, mindig az aktuális állapotot látja, ha megváltoztat egy emailcímet az iPhoneján, az otthoni gépén is ezt fogja már használni, és így tovább. Szóval vannak ennek a számítási felhőzésnek értelmes felhasználási területei, de az OnLive első blikkre nem tartozik ezek közé.

> »Halva született ötlet, vagy ez már tényleg a lehetséges jövő?«

KONZOL HELYETT MIKROKONZOL

Éppen amiatt a pár szó miatt merem ezt állítani, amivel Perlman megpróbálta meggyőzni a GDC hallgatóságát: „Nincs szükség nagy teljesítményű hardverre, nincsenek végtelen letöltések, lemezek, csak az igazi játékélmény." Ez tök jól hangzik, de ássunk csak picit bele magunkat a technikai háttérbe! Az OnLive nem kevesebbet állít, mint hogy hagyományos felbontásban 1,5 megabites netkapcsolattal, HD felbontásban pedig 5 megabites netkapcsolattal játszhatunk megszokott játékainkkal. Ahhoz, hogy ez megvalósulhasson, Perlmanék az utóbbi három évben kifejlesztettek egy új tömörítési eljárást, hogy a lehető legkisebb sávszélesség is elég legyen az OnLive használatához. A játékok tehát futnak a „felhőben", távoli szervereken, és csak a játékok kép- és hangjele jut el a felhasználóhoz – gyakorlatilag majdnem egy streamelt videó az egész, csak ugye itt a játékos visszajelzései alapján alakul a videó tartalma, valós időben (lásd még sematikus ábránkat a jobb oldalon). A játékosnak csak egy úgynevezett mikrokonzolra van szüksége (szintén ábra a túloldalon), vagyis egy olyan kütyüre, ami fogadja a képet és a hangot és továbblövi a tévére, illetve amihez nyilván kontrollereket lehet csatlakoztatni. A mikrokonzol alig nagyobb mint egy pendrive, nincs benne se lemezmeghajtó, se merevlemez, se grafikus mag. A GDC-n többek között a Prince of Persiát mutatták be működés közben, nagyon meggyőző volt a látvány, és lenyűgöző volt az is,

ahogy Perlman könnyedén váltogatott az egyes játékok között az OnLive felhasználói felületén (mert ha nem kell lemez a játékhoz, nem kell lemezcsere sem, elég a felület egy másik ablakára kattintani). Mint Perlman elmondta, a kezdeményezéshez már most csatlakozott több nagy kiadó, többek között a Ubisoft, az Electronic Arts, az Atari és a THQ. Akkor meg mi a probléma? Nos az, hogy a vállalkozás kockázatát nyilván nem a kiadók viselik – szóval ők nem veszítenek sokat azzal, hogy csatlakoznak –, márpedig ez a vállalkozás igen kockázatos.

A SIKER ÖLHETI MEG

A cloud computing ugyanis hagyományosan és nagy általánosságban olyan szolgáltatásoknál, alkalmazásoknál jön jól, ahol gyorsan kell nagy adattömegekkel dolgozni, számolni, és valami egyszerű végeredményt adni. A játékok végeredménye viszont nem egyszerű, hanem egy 3D-s, valós időben generált kép- és hangfolyam, amit folyamatosan befolyásol a végfelhasználó azzal, hogy nyomkodja a kontrollert. Egy ilyen végeredmény legeneráláshoz combos grafikus mag kell és sok megabájt RAM meg sok megahertzes órajel, nem véletlenül foglalnak el a konzolok még mindig több helyet, mint mondjuk egy dvd-lejátszó. És ezt a kép-és hangfolyamot minden egyes játékosnak külön ki kell számolni, ami gépet izzasztó feladat, egy darab szervergép legfeljebb néhány játékost tud csak kiszolgálni. Brutális méretű szerverpark kell tehát egy ilyen szolgáltatás beindításához (az ehhez szükséges brutális összegekről nem is beszélve), hogy ki tudja szolgálni a vásárlói igényeket. Felhasználói oldalról pedig a folyamatos játékfolyam irgalmatlan adatforgalommal jár, egy rendszeres játékos hipp-hopp összehoz majd egy hónapban pár száz gigát, ami nem korlátlan netelőfizetés – Amerikában sok helyen ilyen van – esetén megdobhatja a számlát, és a szolgáltatás előfizetői díjával (ami nem tudni még, mennyi lesz) végül akár drágább is lehet a játék, mintha emberünk megvenné a boltban. És akkor még arról sem beszéltünk, hogy fejlesztői és kiadói oldalról mennyi plusz munkát jelent esetleg az OnLive. Grath komával beszélgettünk erről az egészről, és az eszmecserét követően arra jutottunk, hogy két kifutása lehetséges a projektnek – számunkra egyik sem hordoz pozitív kicsengést. Prognózisunk egyik fele szerint egy kevesek által használt kuriózum lesz az OnLive és ez esetben nem nagyon volt értelme összehozni, hiszen egy korlátozott számú közeg aligha lenne képes eltartani egy ilyen hihetetlen öszszegeket felemésztő szolgáltatást. Az érem másik oldala, hogy a rendszer nagy sikert arat, ám az üzemeltetők nem győzik majd szerverekkel a rengeteg új előfizetőt, végeredményként pedig az OnLive nem lesz majd képes kiszolgálni a saját felhasználóit. Ez persze még csak találgatás, annyi bizonyos, hogy a szolgáltatás zárt bétatesztje már javában folyik, nyáron pedig az Egyesült Államokban indul a nyilvános béta, és a tervek szerint még az idén elindítják élesben az OnLive-ot. Akkor ki fog derülni, igazunk volt-e a fentebb vázolt felvetésekkel, vagy tamáskodás helyett mégiscsak bízni kellett volna abban a forradalomban. Egyelőre azt mondom, korai lenne kidobni a konzolokat és a PC-ket. «

BATTLEFIELD 1942

TANKBAN, DZSIPBEN, REPÜLŐBEN

Mint pár oldallal előrébb olvasható, idén jön a Battlefield: Bad Company 2, már számon tartani is nehéz, mennyi folytatás jött ki ehhez a sorozathoz, ami még nincs tíz éves. De a játékiparban néha rövid idő is elég ahhoz, hogy valami klasszikussá váljon, és az első Battlefield-játék így járt, megérdemelten.

írta» STÖKI

A sorozatot fejlesztő svéd Digital Illusionsről mostanában leginkább a Mirror's Edge miatt hallottunk, de régi motorosok ők: még Amigán kezdték a pályafutásukat és a kilencvenes évek elején olyan flipperjátékokkal örvendeztették meg egykori koleszomat, mint a Pinball Fantasies vagy a Pinball Illusions (ez a műfaj akkoriban nagyon népszerű volt). Aztán az idők szavára hallgatva váltottak egy akciódúsabb műfajra, az FPS-re, összehozták a Freedom Fighterst és a Codename Eagle-t, és ez utóbbi modjai adták a fő inspirációt az első Battlefield-játékhoz, a 2002-ben megjelent Battlefield 1942-höz.

HARCTÉRI JÁRGÁNYOK

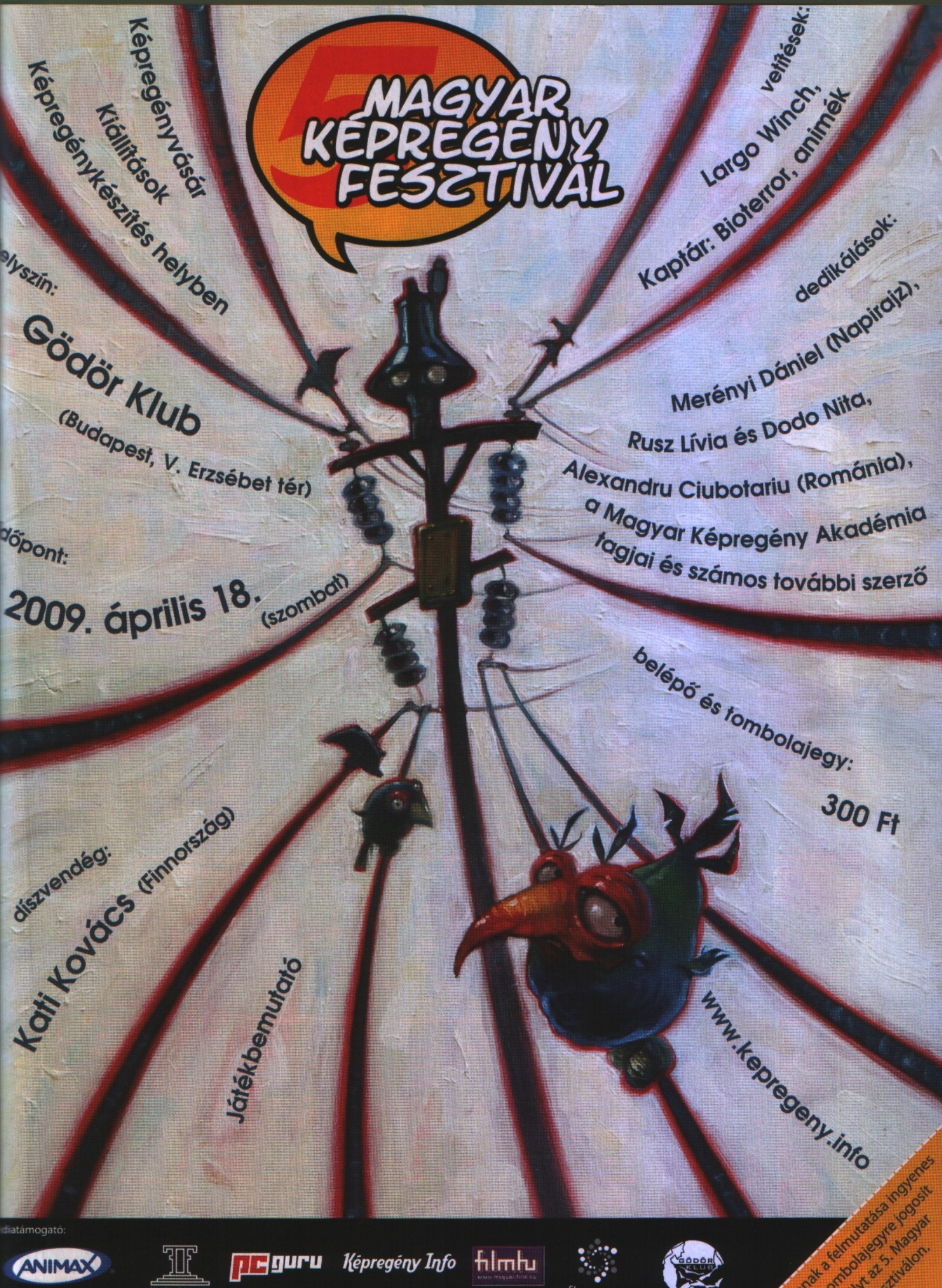
A modokban már kijött az a koncepció, ami a Battlefield 1942-ben vált igazán kiforrottá: a hagyományos kézifegyveres gyilkolászást járműhasználattal kombinálták, a játékban második világháborús tankokkal, dzsipekkel, vadászgépekkel, bombázókkal lehetett küzdeni, és persze mindegyik járműnek megvolt a maga ellenszere. A játékban jól kijöttek a különböző szerepek, amik egy bizonyos szinten már megvoltak akkor néhány FPS-ben. Már az első Counter-Strike-verziókban is érdemes volt a közelre jól lövő fegyverekkel rendelkezőknek azt a játékost fedezni, akinél a mesterlövész puska volt, de azért a Battlefieldben kicsit más érzés volt ugyanezt az egymásra utaltságot tankokkal, repülőkkel és gyalogosokkal átélni. Ráadásul príma pályákat terveztek a programba, amelyek egy-egy híres harcszíntért dolgoztak fel Iwo Dzsimától Arnheimig, és példás támogatást kapott a sorozat a megjelenés után is. Ahogy lenni szokott, rögtön klánok alakultak, a játék óriási siker lett, Christ pedig a 2003-as Guru táborban ki sem lehetett robbantani a Battlefield 1942 elől.

CSATÁK JELENBEN, JÖVŐBEN

Több mint hárommillió példányban kelt el a játék, két kiegészítő és egy önálló küldeteslemez is kijött hozzá (The Road To Rome, Secret Weapons of World War II, illetve Battlefield Vietnam), 2005-ben pedig megjelent az igazi második rész. A sorozat sikere azóta is töretlen, több háborús környezet járműveiben is egymásnak feszülhettek a játékosok. A Battlefield 2-ben és a Bad Companyben a modern hadviselés fegyvereit, a Battlefield 2142-ben jövőbeli harci kütyüket próbálhattunk ki, és persze megjelentek az első klónok is, mindenekelőtt a Lucasartstól, a Star Wars univerzumában játszódó SW: Battlefront-széria. És a Battlefield-sorozat ma is tovább virul: a Bad Company 2 mellett készül egy újabb második világháborús folytatás, a Battlefild 1943: Pacific, áprilisban (?) pedig jön a Heroes alcímű játék, ami azt a vicces-karikatúrás irányzatot erősíti majd, amit a Team Fortress 2 is képvisel. A nagy talány viszont az, mi lesz a Battlefield Online nevű projekt, amit pár hete jelentett be az EA. A legdurvább spekulációk Battlefield-MMO-t sejtenek... «

»MOST AKKOR HOGY VAN EZ A HEROES?«

A Battlefield Heroes már lassan két éve folyamatosan készül és már a második béta tesztelésen is túl vagyunk, s mivel már az első béta során igen kiforrottnak tűnt a játék, úgy gondoljuk, hogy a folyamatos csúszást az ingyenes rendszernek köszönhetjük, azaz egész pontosan annak, hogy miképp lehet azt optimalizálni, hogy azok, akik hajlandók pénzt fizetni a program egyes elemeiért, ne alázzák azonnal porba azokat, akik valóban az ingyenessége miatt próbálják ki a játékot. A jelenlegi állás szerint április a megjelenés, de mi nem csodálkozunk majd azon, ha hirtelen nyár lesz a dologból...



atámogató:

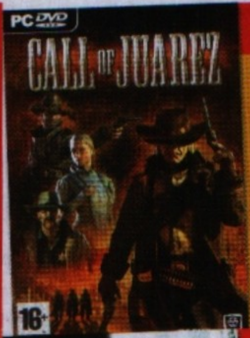
ANIMAX · PC Guru · Képregény Info · filmhu · finnagora · Gödör Klub · EXIT · Képregény.net · Litera · Mozinet

a kuponnak a felmutatása ingyenes
...ésre és tombolajegyre jogosít
...y személyt az 5. Magyar
...regényfesztiválon.

TOP » 5 « CLASSIC

Aki folyamatosan követi a PGO eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a Webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron), olyan címeket, amelyeket akár a webshopból is megrendelhettek.

1. » CALL OF JUAREZ



Értékelés: 71%
Ár: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/77

Ha szereted a westernt, ez lesz a te játékod. Adott egy eredeti történet, két karakter és két játékmenet, hiszen irányítanod kell üldözőt és üldözöttet. Mindezt hihetetlen szép környezetben (mind a mai napig), s főleg azért érdemes beszerezni ezt a remeket, mert hamarosan érkezik a folytatás, s az előzmények nélkül ugyan mi értelme lenne belevágni a legújabb történetbe. Persze mint minden, ez a játék sem tökéletes, akadnak benne hullámvölgyek, de az mindenképpen dicséretes, hogy az alkotók igyekeztek rengeteg elemmel telezsúfolni a játékot: lesz itt akrobatika, nagy dirr-durr és lopakodás dögivel. Magáról a játékról sokat elárul, hogy amíg a sajtó nem volt elájulva tőle, addig a játékosok mind a mai napig emlegetik, így, ha az olvasónak még nem volt alkalma játszani vele, akkor érdemes talán ezúttal a játékostársakra figyelni. Kétezerért megéri. «

2. » GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Értékelés: 86%
Ár: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/401

A Tom Clancy nevével fémjelzett játékok nagy része igazi minőséget képvisel a játékiparban. Elég csak megtekinteni e havi tartalmunkat, rögtön itt van a HAWX és az Endwar, mindkettő igen impozáns eredményeket produkált. Na de ne szaladjunk ennyire előre, van itt néhány régi cím is, ami abszolút érdemes a figyelmünkre. Mint például a GRAW2, ami tipikusan olyan játék, ami a taktikát kedvelőknek lett kifejlesztve. Ha tehát a faluban te vagy a virtuális Rambók legnagyobb királya, akkor nem feltétlenül lesz ez a te programod. Ha viszont csíped a felderítést, szereted kezedbe venni az irányítást és egy egész csapattal együtt dolgozni, akkor bizony a GRAW2 igazi ajándék lesz a számodra. S nem csak azért mert egy valóban kiváló játékkal van dolgunk, hanem azért is, mert most mindössze 2000 Ft-ért bezsákolhatod. «

3. » THE GODFATHER: THE GAME

Értékelés: 92%
Ár: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/180

Múlt havi számunk borítója büszkén hirdeti, hogy hamarosan érkezik a Godfather második része, és abban a kis időben, ami még hátra van, érdemes lehet felfrissíteni az emlékeinket a játékkal kapcsolatban, hiszen most igazán baráti áron juthatunk hozzá a nevezett alkotáshoz. Aki esetleg nem lenne képben, egy GTA-stílusú várost kapunk, ahol a legendás Keresztapa film cselekményét kell újra végigjátszanunk, csak ezúttal egy sosem látott szemszögből. A program persze nem csak ebből áll, a történet végigvitele melett bizony oda kell figyelni maffia-érdekeltségeinkre is, hadakoznunk kell az ellenséges családokkal és egyre nagyobb befolyásra kell szert tennünk. Ha túl tudjuk tenni magunkat a kissé egyhangú környezeten és a meglehetősen bosszantó autós élményeken, akkor egy szórakoztató játék vár ránk, zseniális Keresztapa-hangulattal. «

4. » HALF LIFE 2

Értékelés: 89%
Ár: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/48

Egy játék, amit nyilvánvalóan nem kell bemutatni senkinek. Az isteni Half Life második része, amely a maga korában (és még most sem kell szégyenkeznie) lehengerlő grafikával és eszméletlen fizikával kényeztette a játékosokat. A nagyszerű program most mindössze négyezer forintért a gyűjteményünk becses darabja lehet és ismét nekivághatunk Gordon Freeman nem mindennapi kalandjainak. A játékot nem csak azért érdemes beszerezni, mert kiváló és megkerülhetetlen darabja a videojáték-történelemnek, de azért is, mert még mindig semmilyen információ nincs a sorozat második darabjának harmadik epizódjáról, így akik nem tudnak meglenni a program nélkül, azok kénytelenek újra és újra végigvinni a Half Life 2 eddig elérhető epizódjait. Már csak azért is érdemes az eredetit megvenni, mert a különböző modok és egyéb dolgok jobban szeretik az eredeti változatot. «

5. » LOST: VIA DOMUS

Értékelés: 70%
Ár: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/631

Nincs egy éve, hogy bemutattuk nektek a sokunk által várt Lost kalandjátékot és bár nem vágtuk magunkat hanyatt tőle, azért a barátinak tekinthető négyezer forintért érdemes beruházni rá, főleg akkor, ha kalandjáték-megszállottak vagyunk, illetve ha megszállott Lostistának valljuk magunkat. A játék a sorozat második és harmadik évadát öleli fel leginkább és egy korábban nem ismert játékost kell kommandíroznunk a szigeten, s természetesen egyetlen célunk, hogy elmeneküljünk a furcsa dolgokat produkáló földdarabról. Miközben a célunk felé tartunk, a sorozat számos fontos pontján megjelenünk, alakítjuk az eseményeket és mindeközben tökéletes Lost hangulat járja át játékot, a széria rengeteg eleme visszaköszönt ránk, legyen szó akár rejtélyekről vagy a visszatekintésekről. «

PC DVD-ROM
Tom Clancy's
ENDWAR
6990,-Ft
FORRADALMIAN ÚJ HANGIRÁNYÍTÁS
PC DVD-ROM
BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY
6990,-Ft
A 2008-AS ÉV FPS JÁTÉKA - PCGURU
TELJES MAGYAR SZINKRONNAL!
2990,-Ft/db
EXCLUSIVE
Prince of Persia
The Two Thrones
Age of Empires
Morrowind
Tom Clancy's Splinter Cell
Trilogy
Rise of Nations
1990,-Ft/db
Age of Empires III
Pacific Fighters
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
Faces of War
1990,-Ft/db
Rayman Raving Rabbids
The Settlers II
Vigyázz, kész, szörf!
TMNT
Rayman 10th Anniversary
Ubisoft
Kids
A FENTI EXCLUSIVE TERMÉKEKET AZ ALÁBBI TESCO HIPERMARKETEKBEN VÁSÁROLHATOD MEG:
DAPEST - ARÉNA PLAZA, BÉCSI ÚT, CAMPONA, CSEPEL, MARKET CENTRAL FERIHEGY, FOGARASI, PESTERZSÉBET, PESTI ÚT, PÓLUS, SOROKSÁRI ÚT, VÁCI ÚT
- AJKA, BAJA, BÉKÉSCSABA, BUDAÖRS, CEGLÉD, DEBRECEN, DUNAHARASZTI, DUNAÚJVÁROS, EGER, ÉRD, ESZTERGOM, GÖDÖLLŐ, GYÖNGYÖS, GYŐR, GYULA, HÓDMEZŐVÁSÁRHELY, JÁSZBERÉNY, KAPOSVÁR, KAZINCBARCIKA, KECSKEMÉT, KESZTHELY, KISKUNFÉLEGYHÁZA, KISKUNHALAS, KOMÁROM, MÁTÉSZALKA, LC-SZENTPÉTERI KRT., MOSONMAGYARÓVÁR, NAGYKANIZSA, NYÍREGYHÁZA, OROSHÁZA, ÓZD, PÁPA, PÉCS, SALGÓTARJÁN, SIÓFOK, SOPRON, SZEGED, SZÉKES-VÁR-FLÓRIÁN, SZEKSZÁRD, SZENTES, SZOLNOK, SZOMBATHELY, TATA, TATABÁNYA, TÖKÖL, VESZPRÉM, ZALAEGERSZEG
k a készlet erejéig érvényes!
TESCO

JÁTÉK-MENTŐÖV

írta» TIKA

MENTOOV@PCGURU.HU

SHELLSHOCK: NAM '67

Kedves PC Guru!
Lenne egy kérdésem. A ShellShock nevezetű játékban, amikor elkezdem a hadjáratot, a gépem egyszerűen nem bírja megjeleníteni a grafikát, pedig egy Nvidia Geforce 6200-om van.
Tudnátok segíteni?
Köszönettel:
Dávid

A Documents and Settings/User neve/Dokumentumok mappában keresd meg a ShellShock_Nam67 könyvtárat, ebben lesz egy „TOD_PC" nevű fájl, ezt nyisd meg Jegyzettömbbel, aztán a „PostRenderingEffects" szöveghez tartozó bejegyzést írd át Off-ra. A fájlt mentsd el, és mehet a játék.

CS: SOURCE

Üdv a PC Guru szerkesztőségnek!
Nagy problémával fordulok hozzátok: amikor elindítom a Counter-Strike: Source-ot, akkor a főmenü betöltéséhez még eljut, de utána kidob egy hibaüzenettel: Platform error: module failed to initalize, és utána egy hosszú hibaüzenetet ír ki a hl2.exe-vel kapcsolatban.
Kérlek segítsetek, mert nem tudom, mi baja lehet (eddig működött).

Véleményem szerint két lehetőség van. Vagy átállítottad a Steam nyelvi beállításait angolról, ez esetben a Steam->Settings->Interface menüpont alatt állítsd vissza english-re, vagy a kliens, esetleg a játék gajdult meg. Utóbbinál először a Steam könyvtárból töröld a steam.dll fájlt, ezzel update-re kényszeríted a klienst, és újra letölti/frissíti magát, ha ez sem működne, akkor komplett törlés/újratelepítés kell.

ASSASSIN'S CREED

Szia!
Olyan problémám lenne az Assassin's Creed-el, hogy játszom vele 1/2-1 órát és kilép hibaüzenettel, aztán onnantól 5-10 percenként kilép.
A gépigény pedig bőven meg van.
Előre is kösz:
Gera.

A http://tinyurl.com/agf4fe oldalon található tapasz rengeteg fagyási problémát javított, remélem orvosolja a tiédet is.

AGATHA CHRISTIE NYARALÓ GYILKOSOK

Hi Guru team!
Minden reményem elszállt, ezért fordulok hozzád Tika. Az említett játékról van szó, amikor az alagútban vagyok, és nem mehetek semerre, mert azt mondja, Poirot eltévedhet. Én már kipróbáltam mindent, de attól félek, hogy nincs meg egy felszerelés, és elölről kell kezdenem. Remélem, tudtok segíteni. Addig is a Guru legyen veletek!

Ha ez az a barlang (kolostor romjai), amire gondolok, akkor csak a földön heverő érme felé haladhatsz, és visszafelé is csak ugyanezen az úton mehetsz - itt nem kell elbóklászni semerre. Ha az érme megvan, akkor az elágazásnál a jobb oldali út, az épület környéke lesz a cél (itt kihallgathatsz egy beszélgetést), majd Mrs. Gardenernél tudod felhasználni az érmét. Ha a másik barlangról lenne szó (az öbölnél), oda csak a történet végén jutsz be, addig csak vizsgálódás van, a végjátékhoz pedig kell a kislapát (a faluban a postán vehetted fel), amit használj a csörlőn, plusz a fogantyú (Will Jenks adja Barry kihallgatása után).

SAM&MAX ICE STATION STANTA

Istenek, császárok a segítségeteket kérem!
Elakadtam a Sam & Max Episode 201 Ice Station Santa-ban. Nem tudom, hogyan kéne elvenni Stinky-től és Bosco-tól az „akció bábukat".
Ezen felül a Harry Potter és a Főnix Rendjében is elakadtam. A fontosabb feladatok megvannak, sőt a sztorit már ki is vittem, de utána amikor Lunának a ruháit kell megtalálni, na, annál a résznél akadtam meg.
Ja, és van még egy. A Nyaraló Gyilkosokban, amikor a nő megkér, hogy keressek a férjének ajándékot, az már megvan, felszedtem a barlangban az érmét, csak a nőt nem találom.
Kérlek, segítsetek!
Hű olvasótok és előfizetőtök: private Jon Miller

1. Boscoé abban a csomagban van, amit az anyja küldött, de ezt nem akarja kinyitni, mert fél, hogy bombát talál benne. Menj az Északi sarkra, és a workshop zöld képernyőjén beszerezhető Obsess-o-matic stopwatch-t (kvázi órát) küldd el neki egy csomagban. Ha visszamész Boscohoz, lesz egy cutscene, és probléma megoldva...
Stinky-é kicsit macerásabb, triviát (egyfajta kérdezz-feleleket) kell játszanunk vele, és nyilvánvalóan csal, - mindig az a válasz a helyes, amit senki nem választ. A bogár mindig a D-t választja, Stinky mindig a helyes választ (a kérdésben ugye mindig benne is a válasz, szóval egyszerű, hogy melyiket), Lincoln-t beszéljük rá a fennmaradó két válaszból bármelyikre, mi pedig válasszuk a megmaradó lehetőséget. (Pl. When did the war of 1812 begin? a kérdés, akkor Stinky viszi a jó választ (A, 1812), a bogáré a D, Lincolnnal beszéljünk („Let's talk trivia"), és mondjuk neki, hogy a korrekt válasz a C, mi pedig voksoljunk a B-re). Tudom, furcsán hangzik, eléggé kitekert logikája van, de csak így juthatsz a szoborhoz.
2. A Harry Potterben Luna Lovegood cuccai: a nagyteremben az asztalon lesz egy, aztán a bejárati udvar jobb oldalán sepregess - ott is elrejtettek egyet, a könyvtárban az asztalon szintén találsz, továbbá a Viadukt felőli bejáratnál is, és az utolsó az Óratorony udvarán, a szökőkútnál lelhető fel.
3. Nyaraló gyilkosok: a barlangtól visszafelé, a hármas elágazásnál a jobb oldali úton menj, amíg az épülethez nem érsz, ebben az épületben lesz Gardenerék szobája az emeleten, és ott lesz az asszony.

VISTA

Hi Pc Guru!
Nekem Windows Vistám van, és azt akarom kérdezni, hogyan lehet a játékok menüből paraméteresen indítani?

Válaszotokat előre is köszönöm!
Ja, és jó a lap, csak így tovább!

A játék ikonján jobb egérgomb, a feljövő menüből válaszd a Testreszabást, majd az Indítás (Play) sort jelöld ki, és alul a Szerkesztés gombot nyomd meg. A felbukkanó tulajdonságok panelen, a Parancsikon fülön, a Cél mezőben, a játék exe fájlja után tudod beírni a paramétereket.

FALLOUT 3

Hello PC Guru!
Kérdésem rövid és egyszerű lesz: Hogyan lehet bejutni a Raven Rock területére. Amikor be akarok menni, az ajtónál azt írja ki, hogy ezt az ajtót máshonnan lehet vezérelni. Honnan máshonnan?!
Vagy előtte meg kell csinálni egy küldetést?
Üdv: Ferenc

A válasz egyszerű: sehogy. A főküldetés vonalán lehet majd bejutni egy rövid időre, de utána újra lezáródnak a kapui.
Üdv PC Guru!

A 2009/01-es számban írtatok egy Fallout 3 tip-pek-trükkök cikket. Ott írtátok, hogy találkozhatunk Harolddal, a fura mutánssal az Oasis területén. Hogy találhatok oda? Azt írtátok, meg kell keresni a Dickerson Tabernacle Chapel helyszínt. Az hol van?
Üdv: Demoman

Szerintem egyszerűbb lesz, ha egy térképen látod, mint ha én próbálom elmagyarázni. A térkép pedig a http://tinyurl.com/dhebtq oldalon érhető el.

MAFIA

Hello Guru Team! Szevasz Tika!
Segítséget szeretnék kérni két játékkal kapcsolatban.
Nos, láttam, hogy jön a Mafia 2, nosztalgiázni támadt kedvem, és feltelepítettem a nagyszerű első részt. Eddig semmi baj, ki is játszottam. De a Freeride Extreme két küldetésével lenne problémám.
1. A Works Quarterben kapok egy fehér kocsit, hogy vigyem el a megadott pontra. De mihelyst elindulok, olyan mintha gránátokat dobálnának rám. Körülbelül 30 másodpercet kibírok aztán BOOM!
2. Meg kell kerülnöm a háztömböt. Guggolok háromszor és követem a fickót a ládával. Megkapom a kocsit, és aszongya, hogy tűnjek el! Jó-jó, de hova?
A másik játék a Mass Effect. Abban meg az a baj, hogy egy csapattagot nem tudom, hogy hol kell megszerezni. Ashley, Kaidan, Wrex, Garrus és Tali megvannak. A csapatösszeállítás képernyőn balról a harmadikat nem találom. Gyanús, hogy egy aszári, mert a fejének olyan az alakja. Gyanakszom Liarára, de ott még nem tartok, meg nem is találom, hogy hol van az ásatás.
Még gondoltam az aszári követ lányára (Aszári diplomácia megbízás), de lusta vagyok megkeresni. Várom mihamarabbi válaszod. Előre is kösz.
UI.: Az újság jó, remek, sőt nagyszerű.
Sonny

1. A kocsi csomagtartójában aknák vannak, amelyek menetközben szépen potyognak is kifelé, és ha nem mész elég gyorsan, akkor az autó közelében robbannak. Állítólag mivel ez egy régi játék, és az akkori CPU-kra (talán P3 közeli időszak) volt ütemezve néhány pontja, ezért az aknák túl gyorsan potyognak ki, és nem tudsz olyan tempót menni, hogy a robbanást elkerüld. Szóval egy működőnek tűnő tipp szerint, a cpugrab nevű programmal kell leszabályozni a processzor sebességét, és így már reális tempóval is meg lehet csinálni a küldetést.
2. Tudomásom szerint ez a Free Ride utolsó kihívása, innen már nincs tovább.
Mass Effect ügyben pedig Liara T'Soni lesz a hiányzó láncszem. És bizony, hogy ott tartasz a történetben, csak más sorrendet választottál, a Fellegvárról ugyanis mehetsz egyenesen a Therum-ra, ott pedig könnyű lesz megtalálni az ásatást.

POSTAL 2

Sziasztok!
Van egy bajom a Postal 2-ben. Csütörtöknél tartok, és már a négy küldetésből hármat megcsináltam. Az van hátra, hogy a rendőrségnél be kell fizetni a pénzt, na, a számlán azt írja, hogy 300-at kell, és amikor odamegyek, a rendőr nem fogadja el. Pedig több pénzem van mint 300, és már megpróbáltam úgy is, hogy kiirtom az egész rendőrőrsöt, de úgy sem talált semmit, amitől meg lett volna a küldetés.

Kezd újra a napot, és rögtön a rendőrségre menj. A Pay ticket a legegyszerűbb küldetés, bemész, szemben a pult mögötti zsernyáknak leadod a lét, és kész. Valami bug lehet nálad, vagy behülyült a játék, egyszerűbb újrakezdeni az adott napot...

CALL OF DUTY

Tisztelt Guru Team!
Rövid és tömör leszek: a Call of Duty első részével lenne a gondom. A telepítés után nem tudom elindítani a játékot. Ezt írja ki: „Could not load open OpenGL. Make sure that you have the latest drivers for your video card from the manufacturer's web site.". Szerintem a gépigénnyel nem lehet gond, mivel már többször fent volt a gépen. Tudnátok-e valamit segíteni?
Zoli

Valami gond van a VGA drivere körül, a hibaüzenet is arra figyelmeztet, hogy a gyártó oldaláról szedd le a legfrissebbet. A COD nem mai gyerek, nehezen hiszem, hogy frissebb driver kellene neki, inkább a közelmúltban lehetett egy videókártya cseréd, vagy valami beleszemetelt a driverbe, mindenesetre távolítsd el a Vezérlőpultban a régit, a Programok hozzáadása és eltávolítása menüpont alatt, aztán a PC Guru DVD-ről a Turkálóból tegyél fel újat.

GUITAR HERO 3

Kedves Pc Guru!
Na, itt a probléma: 2 hónappal ezelőtt felraktam a Guitar Hero III-at. Pár hét múlva meguntam, elindítottam az uninstallt, de kb. háromnegyednél megállt, ideges voltam, nem vártam 20 másodpercet, nyomtam egy mégsét, és kitöröltem a C-ről az egész mappát. Most ismét fel akarom rakni, de az installer nem talál egy: 'C:/Program Files/Aspyr/guitar Hero III/GH3.exe' nevű fájlt!
A windows installer pedig ezeket a lehetőségeket adja: repair és uninstall. Mindkettőnél a művelet háromnegyedénél megáll, és visszamegy alapba, aztán kiírja: Súlyos rendszerhiba történt a telepítés során!
Kérlek, segítsetek! Előre is köszi!
Üdv: Egy Pc Guru Fan

A Your Uninstaller elvileg megoldja a gondot, kifejezetten az ilyen félbeszakadt, beragadt telepítések kigyomlálására való. A YU letölthető a http://tinyurl.com/6g7ert linkről.

BLOODRAYNE 2

Szia Tika!
A BloodRayne 2-ben valami Slezz nevű, nagy vámpír mutáns szörnyet kell kinyírnom, de nem tudom hogy! Végigjátszást meg egyáltalán nem találok! Please help!
Kösz, üdv.
Gábor

Slezz-re (The Ancient One) gondolsz, ugyebár. A legfontosabb, hogy a felső szinten üsd meg a kart, amelyik a víz szintjét növeli meg. Aztán mikor dobálja feléd a fickókat, a csáklyával kapd el ezeket és dobáld vissza. Legalább hármat kell a gyomorszájába csúzliznod (alacsony vízszintnél ezeket simán hárítaná). Ha kész van, kinyitja a száját, ugorj bele, aztán karddal vagy szigonnyal adj a szívének...

RISE OF ARGONAUTS

Helló Srácok!
Két kérdéssel fordulnék hozzátok:
1. A Rise of the Argonautsban a játék végén járok, és épp kedvenc nagybácsimat próbálnám meg legyőzni, de csak kétszer sikerül eltalálnom, utána jön a koponyákkal és a követő „villámokkal". Segítsetek please, hogy hogyan tudom sebezni, hogy legyőzhessem.

2. Eredetiben megvan nekem a Titan Quest és a kiegészítője is. Hiába telepítem fel a kiegészítő lemezt, nem tudok vele játszani, mert valami olyasmit ír ki, hogy ez nem eredeti verzió vagy mi. Esetleg erre is tudtok valami megoldást?
Köszi a segítséget.
G.

1. A koponyákat „csak" ki kell kerülni, úgy a legegyszerűbb, hogy kitörsz az általuk formált körből, majd eltávolodsz, és figyelsz arra, hogy még egyikkel se kerülj véletlenül egyvonalba. A villám, inkább egy sugárnyaláb, ezt a pajzzsal (block) lehet hárítani, és rögtön utána a lándzsát bele kell hajítani a derék rokonyba, ugyanis csak így sebződik. Ha a rózsaszín tűzijáték jön, akkor szintén a pajzsot emeld fel, majd a sikeres hárítás után ezek a bigyók körülötted kezdenek el lebegni, ilyenkor menj a boss közelébe, és a power blockkal csapd hozzá őket.

2. Általában egy nem hivatalos patch, esetleg extra nyelvi fájlok (magyarosítás) jelenléte, vagy háttérben futó DVD emuláló programok (Daemon, Alcohol) miatt szokott ilyen előfordulni.

VAMPIRE - BLOODINES

Sziasztok!
Gondom van egy régebbi teljes játékotokkal kapcsolatban, a Vampire - The Masquerade Bloodlines-szal. Patchelt, magyarított változat van fent a gépen. Minimumra levéve a grafikát is szaggat a játék, pedig nem kéne neki szerintem. Igaz a gépen nem egy mai darab, de a játék sem. A konfigom: CPU 2,8GHz, 1GB RAM, ATI 9600XT, XP-vel. Ötletem sincs, mi lehet a baj.
Tisztelettel: Lushen

Ez a játék híresen rosszul volt optimalizálva, magyarul „ette" a gépet rendesen, de a te konfigodon lazán kellene futnia. Első körben minden drivert érdemes lenne frissíteni (alaplap, VGA, hangkártya). A játékot is újratelepíteném a helyedben, aztán a http://tinyurl.com/cs6bf6 linkről lehúzható tapaszokat végigpróbálgatnám. Ezek nem hivatalos patch-ek (a fejlesztőcég szinte a Bloodlines után rögtön feloszlott, így onnan terméktámogatás nem várható), de rengeteg bugot, és grafikai problémát orvosolnak.

VISTA

Hi Pc Guru!
Hogyan lehet Vistán a játékok menüből paraméteresen indítani?

A játék ikonján jobb egérgomb, a feljövő menüből válaszd a Testreszabást, majd az Indítás (Play) sort jelöld ki, és alul a Szerkesztés gombot nyomd meg. A felbukkanó tulajdonságok panelen, a Parancsikon fülön, a Cél mezőben, a játék exe fájlja után tudod beírni a paramétereket.

GTA CHINATOWN WARS

»fejlesztő: Rockstar Leeds
»kiadó: Rockstar
»platform: NDS
»multiplayer: 1 játékos

Kicsiben is hatalmas

A Rockstaros srácok úgy tűnik, hogy nem tudnak hibázni. A Grand Theft Auto Nintendo DS-es debütációja minden képzeletünket felülmúlta, talán még a kis kézi ketyerét is érdemes miatta beszerezni...

írta» BATE

A kőkemény PC-s arcok csak legyintenek, hogyha a kézikonzolok kerülnek szóba és olyan ostoba indokokat szórnak a levegőbe, miszerint ilyen kicsi képernyőn egész egyszerűen nincsen játékélmény. Igaz, hogy azok, akik ilyen kijelentésekkel villognak általában még egyetlen PSP-t vagy DS-t sem fogtak a kezükben, de most eljött a perc, mikor biztosan sírásra görbül majd a szájuk széle, ha meglátják, hogy mivel rukkolt elő a Rockstar a Nintendo DS-tulajdonosoknak.

PÁLFORDULÁS

Persze nem csak a PC-s GTA fanok szívják a fogukat, valószínűleg a Sony sem bontott pezsgőt, mikor a Rockstar bejelentette, hogy ezúttal nem a PSP-t részesítik előnyben a legújabb kézikonzolos Grand Theft Auto epizóddal. Az okosak persze már az elején legyintettek, hogy mit akarnak ezek a srácok, mikor a Nintendo kézikütyüjében nincs akkora kraft, mint a konkurens gyártó masinájában, és egyáltalán, két képernyő miatt még egyetlen játék sem lett jó. Ebben a pillanatban ezek az emberek valószínűleg hallgatnak, ugyanis a Rockstar bebizonyította, hogy gyakorlatilag minden arannyá válik, amihez hozzányúl. A Chinatown Wars ugyanis több, mint meggyőző, olyan játék, amely messzemenően kihasználja az NDS adta lehetőségeket, miközben a GTA-hangulat és -játékélmény egy pillanatig sem szenved csorbát. Egészen egyszerűen lenyűgöző, hogy mit sikerült összehozni erre a kis gépezetre, nem túlzunk, ha azt állítjuk, a szerkesztőség több tagjának átfutott az agyán, hogy itt a nagyszerű pillanat, hogy beszerezzen egy ilyen kis ékszerdobozt, mert ez a program valóban megéri az árát, egészen új szintre emelve a GTA-élményt.

LIBERTY CITY A KEZEDBEN

Már a játék kezdetén nyakon ragad minket a hangulat, ahogy egy apró repülő felbukkan az égen és Huang Lee gondolatait olvasva (a programnak nincsenek "beszélő hangjai") megtudjuk, hogy apja halálát követően utazik Liberty City-be, hogy a családi örökségnek számító katanát átadja a nagybátyjának, aki igazi nagykutyának számít Amerika legborzasztóbb városában. A játék már a kezdet kezdetén kihasználja a DS adta dupla képernyő lehetőségét és a méret ellenére is igazi filmes élményt varázsol elénk, ami csak fokozódik, mikor megérkezünk a városba és jó GTA-s szokáshoz híven azonnal bajba keveredünk. Egy fejlövéssel megspékelt emberrablás, csobbanás a folyóban és máris látjuk, hogy az élet bizony nem fenékig tejfel. A rokonok sem fogadnak kitörő örömmel és ez bizony még csak a jéghegy csúcsa, hiszen hiába kicsi a kézi kütyü, a sztori itt is olyan nagyszabású, ahogy azt már a nagyoknál megszokhattuk. Az mostanra biztos, hogy a GTA szent ügy a Rockstarnál, mert egészen elképesztő, hogy milyen energiákat mozgatnak meg ha erről a gyermekükről van szó. Esetünkben minden karakter ki van dolgozva, nem sematikus töltelékbábuk, igazi életszagú figurák, látszik, hogy foglalkoztak velük, hogy tényleg szórakoztatni kívánják a játékost – mondanunk sem kell, a srácok rezzenés nélkül veszik a lécet. Az általunk végigjátszható történet nem csak érdekes, de humoros is és igazi íze van, kicsit csípős, megdolgoztatja az érzékszerveket, akárcsak egy jó adag kínai kaja.

NEM A MÉRET A LÉNYEG

Miután túlesünk a nem túl szívélyes fogadtatás okozta első sokkon, az irányítás teljes egészében a kezünkbe kerül és egy kis lakás tulajdonosai leszünk, garázzsal, mentési lehetőséggel, mindennel. Ami innen

következik az az a GTA feeling amit eddig bármikor tapasztalhattunk. Adott a város, ami a maga nemében hatalmas, s bár a cikkünk illusztrációjául szolgáló képeken ez nem jön át, de rendkívül stílusos megoldással van dolgunk. Tény, hogy nem az a látványvilág, amit egy PSP produkálna, de eszünkbe sem jut leragadni ennél, ugyanis mozgás közben egész egyszerűen csak tátjuk a szánkat, hogy mennyire rendben van ez a 3D-nek tetsző, több réteges izometrikus megoldás. Kicsit vissza is köszön az eredeti felülnézetes GTA-hangulat, ám maga a város hozza egy nagyobb gépen muzsikáló program szintjét. Liberty City ugyanis él és reagál ránk, ugyanúgy mint a GTA4-ben: a rendőrök rajtunk kívül is üldözik a rosszarcúakat, a sofőrök beszólnak, minden és mindenki elgázolható, a környezet rombolható és rajtunk kívül is történnek az események minden sarkon és minden kereszteződésben. Nekünk pedig eközben adott a történet és a küldetések, mennünk kell előre, hogy beteljesíthessük a bosszúnkat. Játék közben a DS felső képernyőjén irányíthatjuk a játékosunkat, ott látjuk a várost, míg az alsó kijelzőn ott virít nagyban a térkép, de egy érintéssel elérhető a GPS a teljes városképpel, a levelezésünk és a kontaktlistánk és az aktuális küldetésünk leírása is itt figyel az összes végrehajtott és még végrehajtandó feladatunkkal. Az amortizálásra szolgáló arzenálunk is itt kapott helyet, egyetlen bökéssel váltogathatunk a kedvenc fegyvereink között. De az alsó, interaktivitást igénylő kijelző nemcsak a karakter dolgainak menedzselésére alkalmas, számos alkalommal lesz lehetőségünk a "saját kezünkkel" babrálni a játékban, legyen szó akár a parkoló autók feltöréséről, a kukákban történő kotorászásról vagy olyan hangulatteremtő eseményekről, mint mikor a játék első öt percében a folyóba dobott kocsiból úgy tudunk megmenekülni, ha az alsó képernyőn a saját kezünkkel törjük be a szélvédőt. A Chinatown Wars így száz százalékban kihasználja a DS sajátos lehetőségeit, egészen újfajta GTA irányítást biztosítva a játékosok számára.

KELL VALAMI ÚJ IS

Páran már azzal megelégedtek volna, ha sikerül a GTA-feeling javát a DS-be szuszakolni, de a Rockstar nem elégedett meg ennyivel: új játék, hát legyen benne valami új elem is. Huang Lee-vel, a csöppet sem szívbajos főszereplővel egyetemben megkapjuk a drogkereskedés lehetőségét is, ami természetesen főleg arra szolgál, hogy anyagilag rendberakjuk magunkat. De ez nem valami piti megoldás, igazi élményt kapunk, ahol kereskedni kell, figyelni, hogy mit és hol lehet jó áron venni és adni, arról nem is beszélve, hogy figyelhetjük, hogy melyik banda melyik kerületet uralja és mivel vannak ellátva. A megoldás zseniális a mindent tudó kis PDA-nkkal és hihetetlen élményt biztosít ahogy a dílerek megkeresnek e-mailben, egyre több ismeretségre teszel szert és szép lassan beleveszel Liberty City mocskos világába. S mindez túl a történeten, szóval a sandbox játékmenet itt is ugyanúgy működik, mint a két processzort dolgoztató masinákban: ha akarod a vagyonod gyarapítod, ha akarod csak őrültködsz egy autóval a szabadon bejárható városban vagy éppen keresed az ugratókat és közben figyeled, hogy mennyivel vagy közelebb a hihetetlen dolgokat igénylő 100%-os végigjátszáshoz.

ROCKSTAR FOR PRESIDENT!

Nem titok, a GTA: Chinatown Wars lenyűgözte a szerkesztőséget, kívülről elég viccesnek is tűnhetett, mikor egy, az orra előtt DS-t tartó tagunkat kettő másik állta körbe, miközben lelkesen rajongó hangjukat a szélrózsa minden irányába vitte a szél. Ami biztos, a DS-es GTA rendkívül addiktív és ha a kezedbe veszed, akkor nem kell öt másodperc, hogy átfusson az agyadon: ez nekem is kell. Szóval csak óvatosan. De ha már elkapott a gépszíj, akkor megnyugtatásul szolgáljon a gondolat, hogy egy olyan játékot szerzel (egy olyan masinával), aminek minden egyes bitje megéri az érte kiadott pénzt. Ha eddig idegenkedtél a kézikütyüktől, akkor most látni fogod, hogy sokha nem a technika számít, hanem az a zseni, ami a játékok mögött, a fejlesztők fejében bújik meg. Évekkel ezelőtt el sem tudtuk volna képzelni, hogy ne PSP-re jöjjön ki a legújabb kézikonzolos GTA, erre itt a Chinatown Wars, ami megmutatja, hogy rossz platform nincs, csak béna fejlesztők. Nyugodtan kijelenthető, hogy a Rockstar ismét képes volt egy kisebb mérföldkövet alkotni, rókabőrnek nyoma sincs, a CW egyszerűen egy zseniális játék, amivel játszani kell. Ez van, és kész... «

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»90%

»A Rockstar megmutatta, hogy nincs az a platform amire ne tudnának szinte tökéletes GTA-játékot csinálni. Ha valamiért, hát ezért a játékért mindenképpen megéri Nintendo DS-t venni...

PRO »Gyakorlatilag minden rendben van: a grafika, az irányítás, a sztori, a játékélmény...

KONTRA »Belekötni pedig nem tudtunk mibe...

»95%«

fejlesztő: SimBin kiadó: Atari
platform: Xbox 360
multiplayer: 12 játékos

Szép kanyarok, kisebb hibákkal...

Mikor fél órát követően már zsibbadt a kezem a kerékvetőn való közlekedés miatt folyamatosan rezgő kontrollertől, akkor éreztem először, hogy bizony a Race Pro nekem való móka. Annak ellenére, hogy a remek szimuláció, a kiváló fizika, és a beállítási lehetőségek arzenálja mellett azért megvannak a játéknak a maga ormótlan hibái is.

írta» MO

Konzolon bizony ritka, ha igazi autóverseny-szimulátor kerül a játékosok gépébe a rengeteg „falon kanyarodom és 250-nel veszem a hajtűkanyart" típusú arcade őrület mellett. Na nem mintha azok között nem volna jó néhány élvezetes darab, de a realisztikus autózás híveinek bizony nem sok lehetőségük akadt a szórakozásra. Főként az Xbox 360 tulajdonosoknak volt sanyarú a sorsuk e tekintetben, egészen a Forza Motorsport 2 megjelenéséig, aminek sikere rávilágított, hogy igenis van igény az ilyen stílusú autóversenyekre ezen a platformon is. Az Atari és a PC-s autószimulátorok terén már korrekt tapasztalattal bíró SimBin (az ő nevükhöz fűződnek többek közt a GTR és RACE franchise-ok) fejlesztői ezt az igényt igyekeztek kielégíteni a kizárólag Xbox 360-on megjelenő Race Proval. Próbálkozásukat azonban csak részben koronázza siker.

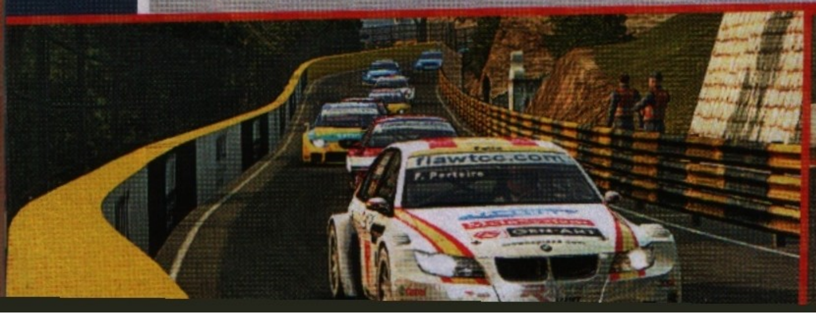
PEDÁLOZZUNK

A játék a FIA hivatalos bajnokságait és annak pályáit vonultatja fel: rengeteg különböző versenyautó (a Mini Coopertől kezdve a BMW-n át egészen a Dodge Viperig) virtuális volánja mögé pattanhatunk be, és tizenhárom létező versenypályán bizonyíthatjuk vezetői képességeinket. Amire itt nagy szükség lesz, hiszen a Race Pro-ban bizony nem lehet csak úgy esztelenül száguldozni, elegendő akár egy rosszul megválasztott kanyarodási ív, vagy egy elmért féktáv, és máris buktuk a versenyünket. Belevágván a játékba több játékmód közül választhatunk. A Karrier módban például különböző csapatokhoz szegődhetünk el versenyezni. Kezdésnek három kontraktus közül választhatunk, de ehhez előbb teljesítenünk kell megadott időn belül a team által kiszabott tesztkört. Amennyiben ez sikerül (annyiszor futhatunk neki, ahányszor nem szégyelljük), akkor máris aláírhatjuk a három versenyre szóló szerződésünket, amely során minél több kreditet kell gyűjtenünk a csapat és saját magunk számára. A szerződés teljesítésével természetesen újabb megnyíló versenyajánlatok közül válogathatunk, és így nyithatjuk ki a jobbnál jobb autócsodákat is. Azonban vigyázat, nem mindegy, hogy milyen nehézségi fokozaton teljesítjük ezeket a futamokat, hiszen a fokozatoknak megfelelően más és más kreditmennyiség, illetőleg eltérő jutalomautó jár. A Bajnokság játékmód során egy több futamból álló tornán kell az első helyen végeznünk. Több versenyosztályban (World Touring Car Championship, Formula 3000, Formula BMW stb.) is rajtvonalhoz állhatunk, igaz, ezeket előbb szép sorjában ki kell nyitogatni az alacsonyabb kategóriájú versenyek megnyerésével. A remek opciókkal bíró Multiplayer (egyszerre akár 12 játékos is egymásnak feszülhet a pályán) mellett a legizgalmasabb a Hot Seat mód, amiben körökre osztva küzdhetünk a haver ellen, vagy éppen ketten összejátszva nyerhetünk meg egy adott futamot. Természetesen lehetőségünk van egyszerű Single Race indítására, és szabad gyakorlásra egyaránt.

»A SimBin konzolon is bizonyít, habár van még hova fejlődni.«

VERSENYRE HANGOLVA

A Race Pro-ban minden beállítási lehetőség rendelkezésünkre áll ahhoz, hogy a lehető legoptimálisabban



»Hát ezeket már az anyjuk sem tudná megkülönböztetni, hacsak nem ő festette le őket...

»Nem, mielőtt bárkiben felmerülne a dolog, az Audi semmilyen módon nem támogatta magazinunkat...

testre szabjuk a versenyeket, az irányítást és az autókat. Három előre beállított nehézségi szint közül választhatunk (kezdő, félprofi és profi), amiknek azonban egyes tételeit (kipörgés- és blokkolásgátló, stabilitás-megőrző, automata és manuális váltó stb.) külön-külön variálhatjuk, bizonyos játékmódokban pedig az ellenfelek nehézségi fokozatát és a körök számát szintén meghatározhatjuk. A nehézségi szintek egyébiránt az autó sérülékenységében is megmutatkoznak (kár, hogy a törésmodell gyengécske), vagyis profi fokozaton már nem engedhetünk meg magunknak hatalmas csattanásokat a betonfalon, mert megeshet, hogy a váltó tropára megy, nem tudjuk az autót sebességbe rakni, és a pit stopba se tudunk bevánszorogni vele, hogy rendbe hozzák. Ennek elkerülése végett bekapcsolhatjuk a kanyarokat jelző kis nyilakat, illetőleg az ideális ívet jelző csíkot, ám utóbbi nem minden esetben felel meg egyéni versenyzési stílusunknak. Verseny közben azért általában érdemes tartani magunkat hozzá, mert egy-két kisodródás már bőven elég ahhoz, hogy lemaradjunk a dobogóról. Néha a gép úgy értelmez egy-egy ilyen ártatlan kicsúszást, mintha le akartuk volna vágni az adott kanyart a jobb időeredmény érdekében, és kiszabja érte a megfelelő büntetést, így gyorsan több másodperces hátrányba kerülhetünk a vetélytársakkal szemben. Ráadásul ha a menetiránnyal szembe haladva próbálunk visszaevickélni a susnyásból, akkor hamar diszkvalifikálnak a versenyből veszélyes vezetés címén. Ami az irányítást illeti, nem csupán a gombkiosztást adhatjuk meg, hanem tízféle csúszka segítségével azt is, hogy mennyire legyen érzékeny a fékrendszer, legyen-e a kormánynak egy kis holtjátéka, vagy éppen mennyire forduljon gyorsan az autó alattunk. No itt már érdemes egy kicsivel több időt elszöszmötölni, hiszen az apró beállítások komoly változást okoznak a pályán, ennek köszönhetően viszont abszolút vezetési stílusunkra szabhatjuk az irányítást. Csakúgy, ahogyan a verdákat. Alapvetően jól eltalálták a különböző autók fizikáját. Jelentősen másképp viselkedik a pályán egy Audi R8-as, mint mondjuk egy Seat, ám a fékrendszer, a felfüggesztés, a gumik, az aerodinamikai elemek, a váltó és a differenciálmű több tucatnyi tulajdonságának beállításával tovább finomíthatunk a képen. Ezekhez gondos kis magyarázó leírásokat fűztek a készítők, hogy tudjuk, hogy az adott érték módosítása milyen hatással lesz az autóra. A szimulátor programok hívei nyilvánvalóan hosszú-hosszú órákat töltenek majd el ezek előtt kísérletezve, ám a viszonylag egyszerű beállítási módszer következtében a műhelytitkokat kevésbé ismerők is kezes kocsival gurulhatnak a startvonalhoz.

SZERETLEK IS, MEG NEM IS

A Race Pro legnagyobb erénye a már kivesézett finomhangolás, és az ebből következő realisztikus vezetési élmény, no meg az ebben rejlő kihívások. Azonban a sok kellemes apróság mellé bizony becsúszott néhány zavaró hiba, ami igencsak rontja a játék szórakozási faktorát. Kezdésnek rögvest a grafikát említhetném, hiszen a szemünk elé táruló látványt azért nem nevezném NexGen-nek. A járművek még rendben volnának – bár a pilótafülke nézet hagy kívánnivalókat maga után -, ám a környezet kidolgozottsága (vagyis kidolgozatlansága) egyszerűen bántja a szemet. Nyilvánvalóan a körpályák monotonitása is közrejátszik a dologban, de a hátterek sivársága, ötlettelensége sokat elvesz a versenyzés hangulatából. Ahogyan már pedzegettem, a vezetési élménnyel ellentétben a törésmodell korántsem élethű. Nagyon durva ütközések után maximum kissé ütött-kopottá válik a kaszni, kitörik a hátsó lámpa, de ezzel ki is fújt a dolog. Azonban ami még ennél is zavaróbb, az az ellenfelekkel való ütközések fizikai modellje. Természetesen nem roncsderbiről van szó, vagyis nem cél, hogy a riválist egy jól irányzott kormánymozdulattal kilökjük a hajtűkanyarból, ám néha elkerülhetetlenek az ütközések. A két kaszni találkozásának azonban nincs komolyabb következménye, a kocsik furán lepattannak egymásról, mintha gumiból lennének. Ráadásul a gép által irányított sporttársat lehetetlenség kipenderíteni az utunkból, fordítva viszont annál inkább működik a dolog: elég, ha egy kicsit megtolja hátulról a szekerünket, és máris a homokágyból kapaszkodhatunk vissza a pályára. Zárójelben hozzátenném, hogy ugyan a játék nyilvánvalóan nem az aszfaltcsíkon kívüli terület felfedezéséről szól, de azért elég illúzióromboló, mikor egy elhibázott kanyart követően néha nem tudunk visszakormányozni a pályára, csak a bejárható területet lezáró láthatatlan „falak" megkerülésével. A bosszantó gyengeségei ellenére a Race Pro azért megállja a helyét a konzolos szimulátor-felhozatalban (még ha a már emlegetett Forza 2, vagy a Race Driver: GRID szintjétől messze el is marad). Csak egy kérdést tisztázzunk magunkban, mielőtt valóban megpróbálkozunk vele: rajongunk-e annyira a töméntelen beállítási lehetőséggel való szöszmötölésért és a realisztikus autóversenyért, hogy elnézzük neki a felsorolt hiányosságokat? Amennyiben a válasz igen (mint esetemben), akkor viszont remek szórakozásnak nézünk elébe. «

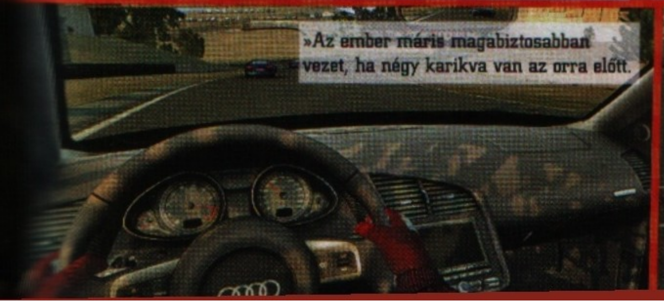
GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Szűkös időkben a kevésbé jól sikerült alkotásoknak is tudunk örülni. A Race Pro közel sem tökéletes, de mivel szimulációból nincsen tengernyi program konzolon, így mindenképpen kipróbálásra érdemes darab.

PRO »Rengeteg verseny és autó, töménytelen beállítási lehetőséggel és remek szimulációval...

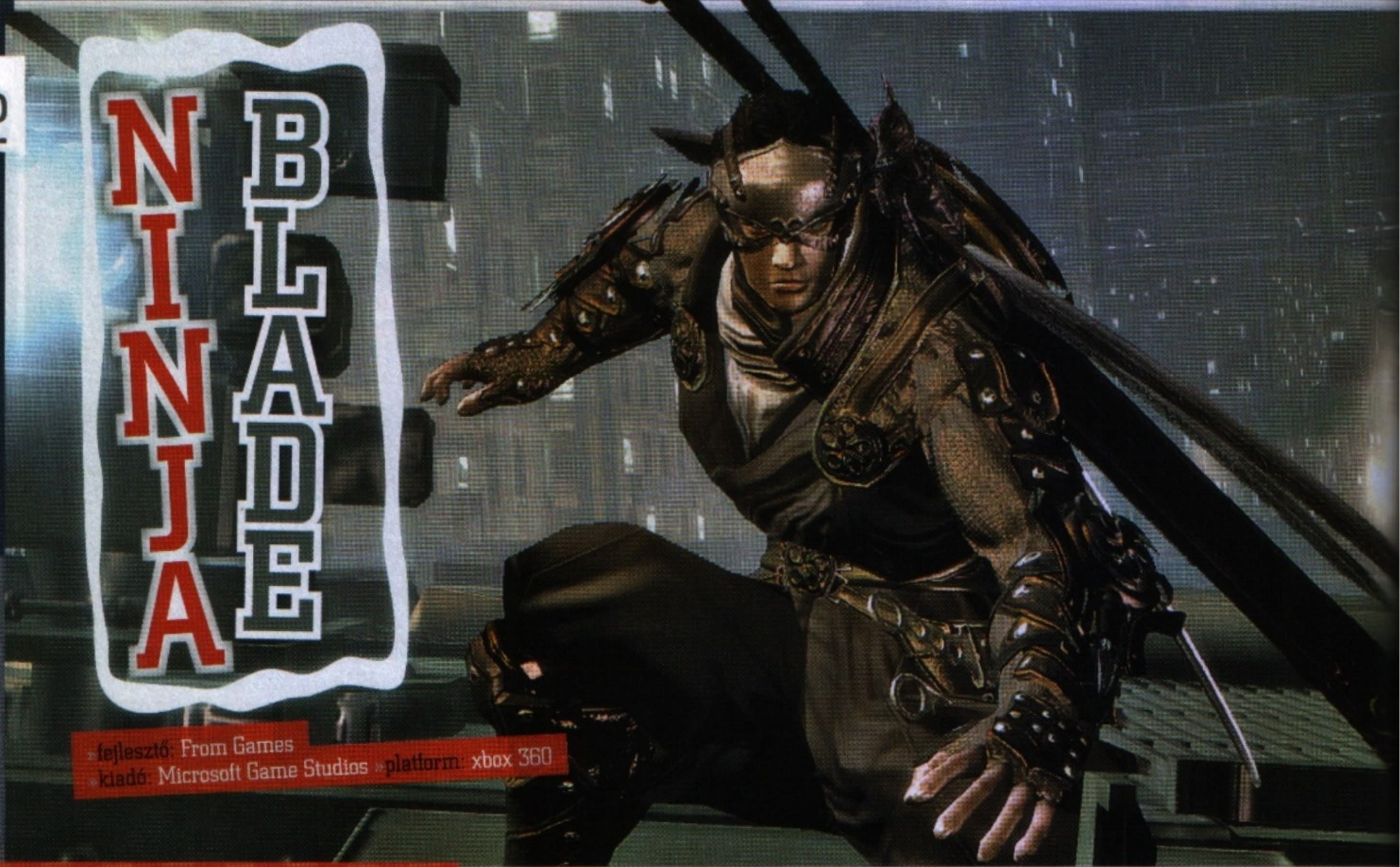
KONTRA »...viszont ez a grafika minden csak nem Next Gen és a törésmodell sem az igazi.

»78%«



»Az ember máris magabiztosabban vezet, ha négy karikva van az orra előtt.

NINJA BLADE



» fejlesztő: From Games
» kiadó: Microsoft Game Studios » platform: xbox 360

Ninja Gaiden Light

Idén áprilisban a Microsoft Games ismét egy olyan játékkal támad, amelyben egy mindenre elszánt ninját alakíthatunk, akinek ezúttal napjaink Tokióját kell megvédenie tucatnyi zombitól és brutális méretű szörnyektől. Ismerős egyveleg, ugye?

írta» BATE

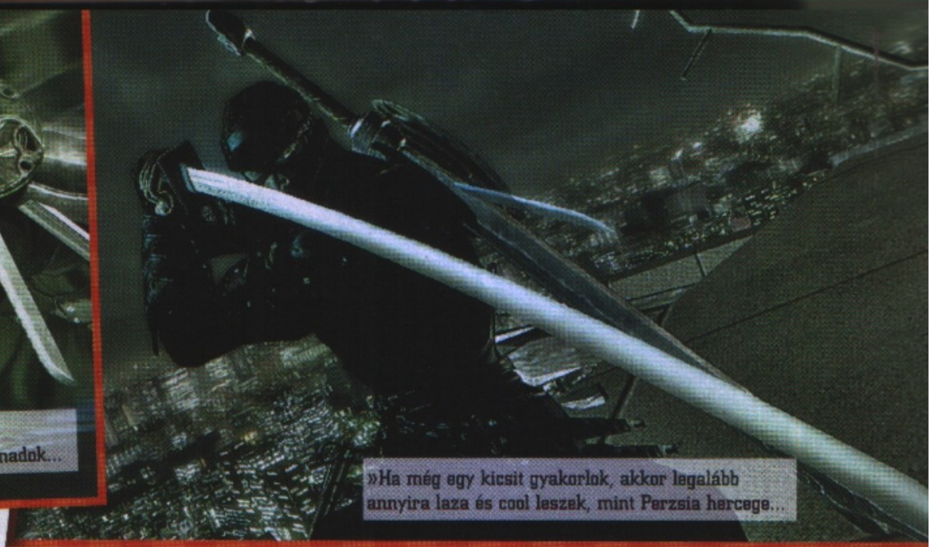
A helyzet az, hogy alapból nincsen semmi baj a tucatszámra készülő akciójátékokkal, hiszen lássuk be, sosem elég az olyasfajta élvezetekből, mikor különösebb gondolkodás nélkül kell menni előre, hullahegyeket hagyva magunk után az aktuális fegyverünkkel. Még csak eredetiséget sem várunk el, hiszen ezen szösszenetek esetében a lényeg valóban az, hogy folyékony legyen az akció és egy stresszes nap után egy órácskát a virtuális gonoszok kaszabolásával tölthessünk. Amennyiben magad is így gondolod, akkor a Ninja Blade mindenképpen a te játékod, azonban ha az épp aktuális konzolos forradalmat várod, akkor jobb, ha máris lapozol.

INNEN IS, ONNAN IS

A fenti bevezető után talán nem meglepetés, hogy a Ninja Blade nem az a játék, amit az eredetiség vádjával illethetnénk. Gyakorlatilag egy olyan programról beszélünk, ami számos jól sikerült játék egyes elemeit gyúrta egy közös masszává. Kezdésnek például itt van ez a ninja dolog, főhősük ilyesfajta szerzet, jófajta kardokkal és dobócsillaggal, láttunk már ilyet százszor, a legemlékezetesebb példa a közelmúltból éppen a Ninja Gaiden második része. Dolgunk lényegében itt sincs más, mint mindenkit felszeletelni aki a szemünk elé kerül, habár azt meg kell jegyezni, hogy a dolog közel sem olyan látványos és véres, mint az említett névrokon esetében. Ezen túllépve akad egy jókora God of War-os beütés, ugyanis az akciót – főleg a hatalmas szörnyek esetében – gyakran szakítják meg reflexjátékok, mikor villámgyorsan kell rátenyerelni valamelyik gombra, hogy kikerüljünk egy ütést vagy felkapaszkodjunk valakinek a hátára, illetve a végső csapás beviteléhez. Valakinek ez bejön, van akit idegesít, annyi bizonyos, hogy számtalanszor találkozhatunk a játék folyamán ezzel a megoldással, érdemes felkészülni rá. Ám a copy-paste megoldás természetesen nemcsak a harcrendszerben érhető tetten, hanem például a pályákon való közlekedésben is, hiszen mászni, kúszni, ugrálni kell majd itt is és egész egyszerűen nem lehet nem észre venni, hogy a függőleges falakon való futás, a falról falra ugrálás vagy a póznákon lengedezés egy az egyben a Prince of Persia tavalyi inkarnációját utánozza. Ha pedig már így belementünk a listázásba, akkor nem maradhat ki a felsorolásból derék ninjánk hatalmas dobócsillaga sem, amely veszettül hasonlít a Dark Sector Glaive neve-

A játék hiába játszódik a modern korban, még ehhez képest is igen furcsán kezeli a ninja-kérdést. Hősünk ugyanis nemcsak a meglehetősen hatékony fegyvereivel tudja majd irtani az ellenfeleket, de olykor egy M40-es mögé bújva is osztania kell az áldást. Ezeknek már semmi sem szent...

»Kezes Ninja vagyok. Parancsra azonnal támadok...



»Ha még egy kicsit gyakorlok, akkor legalább annyira laza és cool leszek, mint Perzsia hercege...

»HA MÁR NINJÁK«

A ninják mindig is kedvelt szereplői voltak a videojátékoknak, elég ha csak a Commodore 64 zseniális Last Ninja sorozatára gondolunk. Habár a Ninja Blade nem fog bevonulni a hasonló tematikájú programok panteonjába, azért nem kell szomorkodni, hiszen a közeljövőben érkezik majd egy játék, amely valószínűleg mindenkinek megdobogtatja majd a szívét, aki csak egy kicsit is rajong ezért a ninja bizniszért. Ez a program a Mini Ninjas címet viseli, s mint olyan, egy meglehetősen összetett alkotás lesz. Szerepjáték keveredik majd a komoly történetvezetéssel és a nagy szabadsággal, hogy a harcokról már ne is beszéljünk. A játékról egy bővebb bemutatót is olvashattok lapunk 18. oldalán.«

zetű eszközére. Na persze nemcsak azért, mert ha elhajítjuk, akkor sebtiben visszatalál hozzánk, hanem azért is, mert a szuper eszköz nem csupán a gazok csépelésére, de védekezésre és különböző "puzzle-feladatok" megoldására is alkalmas (példának okáért ha kellő ügyességgel elhajítjuk, akkor kioltja a lángokat és máris szabad az út hősünk előtt). Nincs tehát új a nap alatt, s a felsorolásból nemcsak az derül ki, hogy az alkotók honnan merítettek, de az is tökéletesen leszűrhető, hogy mi vár ránk a Ninja Blade pályái során. Non-stop akciót kapunk, amelyet helyenként szakít meg némi platform ugrabugrálás és egy két bonyolultnak semmiképp nem nevezhető akadály.

ÍGY HENTELÜNK MI

Mint kiderült, ez egy akcióorientált alkotás, s mint olyan, lesz dolgunk rendesen a ránk törő ellenfelek közepette. Szó volt ugyebár arról, hogy lesz sok mozzanat, mikor csupán a gombok nyomogatása visz előre, és ott van a már emlegetett többfunkciós shuriken is. Ezen felül még két kard tartozik a repertoárunkba, egy könnyű és egy nehéz fajta, szintén a kaszaboláson túli funkciókkal. A nagyobb darabbal a falakba üthetünk lyukakat, míg a kisebbik segítségével hasadékok és gödrök felett röppenhetünk át. A harc természetesen az alap kis ütés (X) - nagy ütés (Y) rendszeren nyugszik, és a megfelelő sorrendben történő nyomkodás kombókat eredményez, amiből a játék előrehaladtával egyre több áll majd a rendelkezésünkre. Van még blokkolási lehetőség is, de azon túl, hogy egyszer a próba kedvéért alkalmazzuk, tuti fix, hogy többet nem nyúlunk a kérdéses billentyűhöz. Szót kell még ejtenünk a beszédes Ninja Vision nevezetű opcióról is, ami megmutatja, hogy melyik ládát érdemes széthasítanunk egy kis tápért, illetve segítségünkre lesz abban, hogy a környezet mely elemeivel léphetünk interakcióba a továbbjutás érdekében. Na meg a "legfontosabb", hogy harc közben lelassíthatjuk vele az időt, mert a jóravaló fejlesztők úgy gondolták, hogy miért pont az ő játékukból maradjon ki a bullet time-effekt (a kocsira felpattanós, a platóról lövöldözős és teljesen ninjaidegen részekről nem is beszélve).

KIHÍVÁS, AZ MI?

Van még a programnak egy sajátos eleme, amely külön szót érdemel, s mint olyan, ez is egy kicsit a már felhozott Prince of Persiával mutat párhuzamot. Emlékszünk még ugye? Meghalni gyakorlatilag nem lehetett, hiszen Elika szinte minden helyzetben megmentett minket. Nos, itt egyetlen csinos ninja lány sem pottyan majd az égből, ellenben komoly elhalálozást produkálni nem könnyű feladat. Beszéltünk már a játék azon eleméről, mikor hirtelen meg kell nyomni egy gombot, hogy a scriptelt események haladhassanak a maguk útján. Tegyük fel, ez nem sikerül elsőre, az ember ilyenkor arra számít, hogy a játék egy korábbi pontjára kerülve ismét nekifuthat az ördögi kihívásnak. No kérem, itt ilyen nincsen, ugyanis a program egy meglehetősen idegesítő menüben megkérdezi, hogy megpróbáljuk-e újra, szó szerint visszacsévéli a szalagot a gombnyomós esemény elé körülbelül öt másodperccel, hogy feszült izgalmak közepette immáron már időben rábökhessünk az éppen aktuális gombra. Biztos lesznek, akik ezt hatalmas áldásnak érzik majd, részünkről sokkal inkább volt frusztráló, főleg a folyton felugró menü miatt, ami nem kicsit zökkenti ki az embert a játékból...

KINEK NEM KARDJA, NE VEGYE MAGÁRA

Nem titok, hogy a Ninja Blade-et játszva nem landolt az állunk a padlóra, de azt sem lehet mondani, hogy roppant mód bosszantó alkotás lenne. Lesznek, akik a végéig ellesznek vele, lesznek, akik az első pályát követően hajítják a sarokba az egészet. Mi azt mondanánk, hogy egy meglehetősen közepes alkotás született, amely sem játékmenetében, sem vizuális megvalósításában nem verte ki a biztosítékot. A tavasz esős estéire kellemes megoldás lehet, de a nehezen összespórolt játékos pénzekkel jobb lesz, ha megvárjátok, míg egy igazán újító és minden elemében jól sikerült akcióprogram érkezik majd a piacra. «

»Ninja Blade«

»Gyere-gyere barátom, kinyomom én azt a pattanást a jobb válladon...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%
ÉLETTARTAM»	»70%

»Ügyesan összeollózott darab, amely sajnálatos módon a példának vett programok színvonalát képtelen megközelíteni, csakis megszállott akció fanatikusok lesznek képesek igazán szórakozni vele.

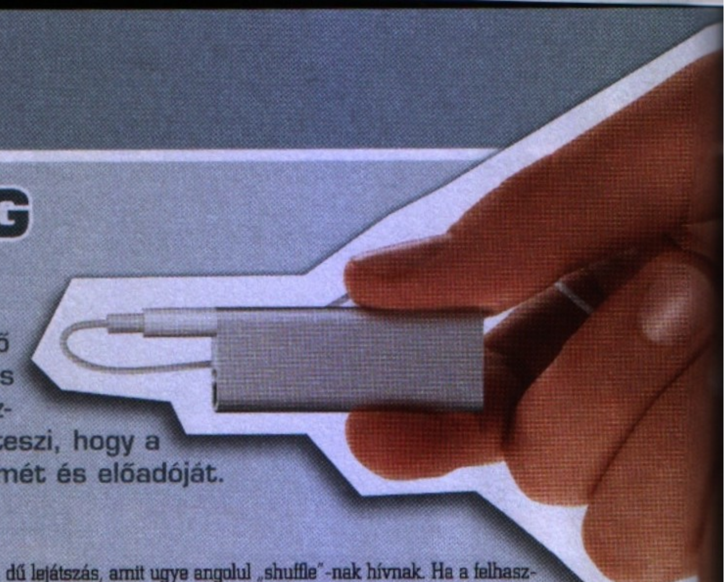
PRO »Ügyes egyveleg számos olyan elemből, amit láthattunk már más programokban...

KONTRA »Jó helyről lopni éppenséggel nem bűn, de egy leheletnyi eredetiség azért nem ártott volna...

»70%«

BESZÉLŐ CSÖPPSÉG

APPLE IPOD SHUFFLE

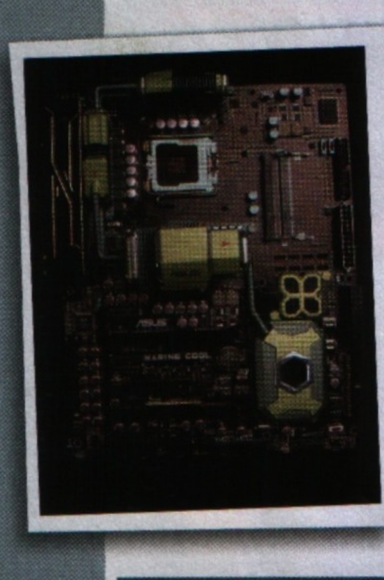


Az Apple bemutatta az új iPod shuffle-t, ami az előző – túlméretesnek szintén nem nevezhető – verziónál is apróbb lett. Ez az első zenelejátszó, ami beszél használójához, ugyanis az új VoiceOver funkció lehetővé teszi, hogy a készülék beszédhangon felolvassa például a dalok címét és előadóját.

A harmadik generációs shuffle kisebb, mint egy ceruzaelem, hozzávetőleg 1000 dal tárolására képes, és a fülhallgató kábelén elhelyezett vezérlőelemekkel irányítható. Érdemes megemlíteni, hogy az Apple egy speciális chipet épít a fülhallgatóba, s a shuffle csak akkor hajlandó együttműködni a vele, ha érzékeli ezt a chipet. Más gyártók fülhallgatói így csak akkor lesznek használhatók a lejátszóhoz, ha a kérdéses gyártó licenszeli az Apple-től a kérdéses chipet. A lejátszó alumínium házat kapott, rögzítésére pedig egy rozsdamentes acélcsíptető szolgál. A szolgáltatások közül nem maradhatott ki a véletlen sorrendű lejátszás, amit ugye angolul „shuffle"-nak hívnak. Ha a felhasználónak nem jut eszébe az éppen hallott szám címe vagy előadója, a lejátszó gombnyomásra közli azokat, emellett olyan információkról is tájékoztat, mint például az akkumulátor állapota. Az iPod shuffle 14 nyelven képes beszélni, de ezek között a magyar nem szerepel, így vélhetően a hazai felhasználók angol beállítást választják majd. A 4 GB-os tárolókapacitással és a mintegy 10 órányi akkumulátor üzemidővel rendelkező iPod lejátszó ezüst és fekete színekben hamarosan Magyarországon is megvásárolható lesz, de az áráról még nem áll rendelkezésre információ. «

HIDEGVÉRŰ TENGERÉSZGYALOGOS

ASUS MARINE COOL



Az idei CeBIT-en az Asus standján bemutatott számos újdonság közül talán a Marine Cool fantázianévre hallgató alaplap keltette a legnagyobb feltűnést, az általa felvonultatott rendhagyó megoldások miatt.

Bizonyára többen akadnak, akik a képet meglátva azonnal akarnak egy ilyet, őket sajna el kell keserítsük: a Marine Coolból sosem lesz kereskedelmi termék, csak új technológiák bemutatására szolgál, akárcsak az autóiparban a koncepció autók. (Emiatt természetesen árinformáció sem áll róla rendelkezésre.) A katonai színekben pompázó (ezzel a megbízhatóságra és a tartósságra próbál utalni a gyártó) alaplap első érdekessége a hűtése. Az előlapon található chipsethűtők és hőcsövek nem számítanak különlegesnek, azonban a hátlapon egy speciális, porózus szerkezetű kerámiából készült megoldást találunk, ami beborítja az egész alaplapot, elősegítve a jobb hőeloszlást. Ráadásul ebben helyet kapott egy polimer alapú akkumulátor is, ami fedélzeti UPS-ként funkcionál, így a kisebb áramkimaradások nem okozhatnak adatvesztést. Említést érdemel még, hogy a Marine Cool saját fedélzeti memóriával bír, ami ráadásul a szerverekben használatos hibatűrő fajta. Ez arra szolgál, hogy a rendszer akkor is be tudjon bootolni, ha esetleg a SO-DIMM foglalatokba helyezett modulok hibásak vagy inkompatibilisek. Érdekesség egyébként, hogy a memóriafoglalatok a notebookokban használt modulokat fogadják, de ez valószínűleg csak ezen a prototípuson van így, a kereskedelmi forgalomba kerülő példányokon vélhetően hagyományos foglalatok lesznek. «

SZÍNES HÁZIKEDVENC

DELL STUDIO ONE 19

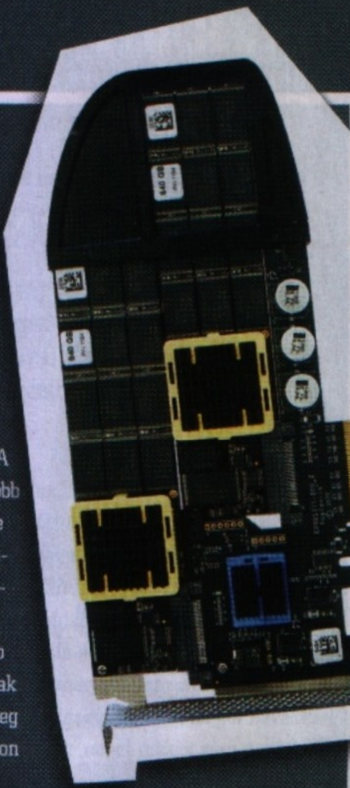
Az iMac sikerein felbuzdulva több gyártó is piacra dobott hasonló felépítésű gépet, a sorból a Dell sem hiányozhat, ők a Studio One 19-el indulnak csatába a vásárlók kegyeiért.

A Dell interpretálásában előadott „egybegép" 18.5" méretű, 1366x768 képpont felbontású LCD-vel rendelkezik, ami opcionálisan érintésérzékeny kivitelű is lehet – hogy a nagyi is könnyen, a billentyűzet nyomogatása nélkül boldoguljon vele. Ráadásul multi-touch képességekkel is bír az érintésérzékeny kivitel, így megfelelő szoftver használata esetén sokkal egyszerűbbé válik például a képek nézegetése. A több színben rendelhető (pl.: Solid Pure White, Tuscan Red, Navy Blue, Powder Pink, Charcoal) gép központi egysége Intel Celeron, Dual Core Celeron, Pentium Dual Core, Core 2 Duo és Core 2 Quad lehet. Grafikus vezérlőből integrált Geforce 9200 vagy 9400 közül lehet választani, a háttértár legfeljebb 750GB HDD lehet, míg memóriából 4GB a felső korlát. A slot-in kivitelű DVD meghajtót opcionálisan Blu-Ray-re cserélhetjük, szintén opcionális az arcfelismerésen alapuló biztonsági rendszer (ehhez webkamera szükséges). Már az alapkivitelhez is vezeték nélküli billentyűzet és egér jár, így mentesülünk a kábelektől, lényegében csak a hálózati csatlakozóra van szükség. A gépet elsőként Japánban kezdik forgalmazni, ezután vezetik be más országokban a piacra, hazai elérhetőségéről egyelőre nincs információ, az USA-ban 700USD lesz az alapmodell induló ára. «

SZÉDÍTŐ TEMPÓ

FUSION-IO IODRIVE DUO

A SSD-k térhódítását már bizonyosan nem lehet megállítani, most épp a Fusion-io igyekszik egy méretes szöget beütni a hagyományos merevlemezek koporsójába.



Már most is számos csábító tulajdonsággal rendelkeznek az SSD-k: gyorsak, hangtalanok és nem tartalmaznak mozgó alkatrészt. Azonban a kapacitásuk egyelőre elmarad a merevlemezekétől és áruk is jóval magasabb. A Fusion-io most bejelentett ioDrive Duo kártyája a kapacitás terén előrelépést jelent, négyféle méretben lesz kapható: 160GB, 320GB, 640GB és 1,28TB. Bizony, nem elírás, egy PCI Express foglalatba illeszthető kártyáról van szó, nem pedig egy szokásos kialakítású meghajtóról. Erre az átviteli sebesség miatt van szükség, ugyanis folyamatos olvasás esetén 1500 MB/s, folyamatos írás esetén 1400 MB/s tempóra képes a bestia. A három kisebb modell hamarosan kapható lesz, a legnagyobb pedig az év második felében lesz elérhető. Árakat egyelőre nem közölt a gyártó, de nem kell különösösebben nagy jóstehetség ahhoz, hogy kitaláljuk: irgalmatlanul drágák lesznek. Ettől függetlenül bizonyára akadnak majd néhányan, akiknek ez nem számít, csak hogy a legújabb, leggyorsabb háttértár düböröghessen a gépükben. A többség pedig annak örülhet, hogy az első fecskék megjelenése után remélhetőleg hamarosan jön majd a többi is, s pár éven belül emberi áron vehetünk majd ilyen teljesítményű háttértárakat. «

ŰRÖSZVÉR EGY MESSZI, MESSZI GALAXISBÓL... IN WIN X-FIGHTER

A Star Wars motívumai örök témát szolgáltatnak szinte bármilyen műszaki termék designjához, ezúttal az In Win próbálja meglovagolni a halhatatlan klasszikus marketingértékét X-Fighter fantázianevű számítógépházával

Egyáltalán nem vagyunk meggyőződve róla, hogy az X-Fightert meglátva mindenkinek rögtön beugrana, hogy ez bizony a Star Wars űrjárműveinek stílusára hajaz. A gyári sajtóközlemény persze nyomatékosítja, hogy pedig de, s azt is részletesen taglalja, hogy az új ház ötvözi az X-Wingek és a Tie-Fighterek stílusjegyeit. Innen a végtelenül fantáziadús elnevezés is, ami sanda gyanúnk szerint inkább szolgálja azt a célt, hogy ne kelljen licenszdíjat fizetni Lucas-éknak... Mindettől függetlenül a ház pofásan néz ki a kissé bumfordi formájával és sajátos kialakítású lábaival. A beleépített rendszer hűtéséről két 12 cm-es ventilátor gondoskodik, melyek közül az egyik az előlapon, a másik pedig a hátlapon kapott helyet. Ezekhez társul további két 8 cm-es légkavaró, amelyek kifejezetten a VGA hűvösen tartásáért felelnek, ezeket VGA Turbo Cooling System elnevezéssel illeti a gyártó, ami a legnagyobb jóindulattal is csak a megmosolyogtató jelzővel illethető. Szerelhetőség szempontjából viszont ígéretes az X-Fighter, mivel említett művelethez nem szükséges csavarhúzó. Említést érdemel még, hogy a különböző meghajtók felfogatási helyei gumírozottak, ami segít a zaj és a vibráció csökkentésében. A ház hazai elérhetőségéről egyelőre nem tudunk, Angliában 86 GBP lesz az ajánlott utcai ára. «

TAKAROS HTPC KÉGLI

LIAN LI PC-V351

A Lian Li dolgozóinak lehet hogy nem szóltak eddig a gazdasági válságról, mert rendületlenül jelentik be az újabbnál újabb házaikat, ezúttal például a PC-V351-et, amit elsősorban HTPC-k építéséhez ajánlanak.

Fekete, szürke és piros kivitelben kapható a Lian Li új, microATX formátumú alaplapok fogadására alkalmas számítógépháza. Az elegáns kinézetű, alumíniumból készült, 279x262x373mm méretekkel bíró ház viszonylag kevés helyet foglal, mégis a multimédia alkalmazásokhoz elegendő bővítési lehetőséget találunk benne. Belső 3,5"-es meghajtóból kettő, míg kívülről elérhető 5,25" méretű meghajtóból szintén kettő fér el benne, a hátlapon pedig négy bővítőkártya számára alakítottak helyet. Az egyik 5,25"-s helyet feláldozva floppy meghajtót is beépíthetünk, de vélhetőleg ezzel a lehetőséggel már senki nem fog élni a 32GB-os pendrive-ok korában. A rendszer hűtéséről összesen három ventilátor gondoskodik, az előlap mögött két 12 cm-es, csúszócsapágyas, 1000 ford/percen dolgozó, míg a hátlapon egy 8 cm-es, golyóscsapágyas, 1200 ford/percen pörgő példány. Az I/O panelen a manapság szokásos csatlakozási lehetőségeket találjuk, a két audio aljzat mellett két USB 2.0 és egy IEEE1394 port kapott helyet. A ház komfortját tovább növeli a kiemelhető alaplap tartó tálca, valamint a rezgéscsillapítással ellátott merevlemez-tartókeret. Lapzártáig nem érkezett hír a PC-V351 itthoni áráról, egyes webáruházakban azonban már kapható 120USD körüli összegért. «

MEGJELENÉS ELŐTT

ATI RADEON HD 4890

Az internet áldásos hatásainak egyike, hogy sokszor még az-előtt értesülhetünk bizonyos új termékekről, hogy azt gyártó-juk hivatalosan bejelentené, ezúttal az Ati április 6-án debütáló új csúcsragadozója, a HD 4890 volt az „áldozat".

Naivnak kell persze lenni ahhoz, hogy valaki azt gondolja, véletlenül szivárogtak ki a kérdéses kártya adatai. (Néhány kósza fotó is felkerült a netre, de ezek annyira gyatra minőségűek, hogy inkább megkíméljük benneteket a vizuális sokktól.) Manapság már ez is a marketinghadjárat része, a gyártók igyekeznek ott borsot törni a rivális(ok) orra alá, ahol csak lehet. S bár árat még nem tudunk, de biztosak vagyunk benne, hogy a HD 4890-et is meglehetősen agresszíven fogják árazni (hasonlóan a többi Radeonhoz), csak hogy az nVidiának még jobban fájjon, nem mintha nem lenne elég bajuk mostanában... No, de lássuk, a pletykák alapján mit ígér az Ati új zászlóshajója. Az 55 nm-es technológiával gyártott, RV790 kódjelű GPU 850 MHz-en fog dübörögni, míg a hozzá 256 bites sínen kapcsolódó GDDR5 memóriák 975 MHz-en fognak dolgozni, a memória sávszélesség 124,8 GB/s lesz. A GPU-ban 40 TMU és 800 stream processzor kap helyet, a teljesítmény 1360 GFlops/s lesz - összehasonlításképpen a HD 4870 1200 GFlops/s-t tud. Amint egy tesztpéldány a kezeink közé kerül, összeeresztjük majd a jelenlegi nagyágyúkkal, s remélhetőleg már következő számunkban beszámolhatunk az eredményekről. «

DIDERGŐ NOTESZEK

MICROSOFT NOTEBOOK COOLING BASE

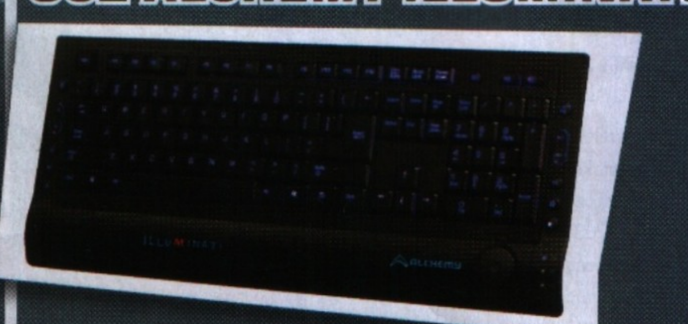
A noteszgépek eladásai egyes kimutatások szerint már háromszorosan meghaladják az asztali gépekét, ennélfogva a hordozható masinákhoz készült kiegészítők köre is dinamikusan bővül, most például a Microsoft mutatta be Notebook Cooling Base nevű termékét.

A noteszgép felhasználók nagy része előszeretettel teszi kedvenc gépét a combjaira, ami sem a gép hűtésének, sem a felhasználó egészségének szempontjából nem túl szerencsés szokás. Erre probléma megoldására találták ki az olyan tartókat, mint a most bemutatott Microsoft termék. Az alig 3 cm vastag szerkezetben helyet kapott egy ventilátor, aminek áramellátása a notebook egyik USB portjáról történik, így nincs szükség akkumulátorra vagy külön áramforrásra. A Cooling Base használatával elkerülhető, hogy a felhasználó véletlenül blokkolja a noteszgép szel-lőzőnyílásait, ami túlmelegedéshez vezethetne. A Microsoft féle „notebooktartó" itthoni elérhetőségéről és áráról egyelőre nem áll rendelkezésre információ. Most még csak az amerikai ára ismert, ott 30 USD-t fognak kérni és idén júliusban kezdik el forgalmazni. «

ALKIMISTA PIROS-KÉKBEN

OCZ ALCHEMY ILLUMINATI

Az OCZ régebben elsősorban memóriái miatt volt ismert és elismert, de ezzel láthatóan nem érik be, az évek alatt komoly hardvergyártóvá nőtték ki magukat, ezúttal a billentyűzetek frontján domborítanak a most bejelentett Alchemy Illuminatival.



Az OCZ új klaviatúráján nem kevesebb, mint 14 kiegészítő multimédia billentyű kapott helyet, amikkel egyszerűbbé tehető a mindennapi használat. Ezeket a gombok a különböző alkalmazások (zenelejátszó, böngésző, médialejátszó) egyes funkcióhoz rendelődnek, így egy gombnyomással lehet például zenelejátszást elindítani/megállítani, ugrani a következő/előző számra, illetve netezésnél megnyitni a kedvenceket vagy a keresőoldalt. A PC-hez USB-n keresztül kapcsolódó billentyűzet kényelmesebb használatát a gombok gumírozása és a beépített csuklótámasz hivatott elősegíteni. A vizuális kánaánról a választhatóan piros vagy kék színű megvilágítás gondoskodik, aminek ráadásul az erőssége is szabályozható a teljes felhasználói elégedettség érdekében. A billentyűzet ára és hazai elérhetősége lapzártakor még nem ismert, de a gyári sajtóanyag szerint a megfizethető kategóriába fog tartozni az Alchemy Illuminati. A gyártó információi szerint legalább ötmillió leütést kibírnak az egyes billentyűk, az OCZ 2 év garanciát vállal a termékre. «

MINDENEVŐ TESTVÉREK

SANDISK IMAGEMATE

A memóriakártyák nagyon praktikus eszközök az adatok hordozására és tárolására, mindössze annyi velük a probléma, hogy az évek során igen sokféle formátum került forgalomba, ami nem könnyíti meg a felhasználók életét.

A Sandisk ImageMate olvasói már a piacon vannak egy ideje, most azonban úgy gondolta a gyártó, hogy itt az ideje némi ráncfelvarrásnak és képességeik felturbózásának. A hasonló designnak megáldott All-in-One és Multi-Card közül az előbbi a nagyobb tudású, a gyári sajtóközlemény nem szerénykedik, hiszen azt állítják benne, hogy az összes forgalomban lévő formátummal megbirkózik. Kellően gyors kártya használata esetén az All-in-One 34 MB/s sebességre képes (írás/olvasás), míg a Multi-Card 30 MB/s tempót diktál olvasás, míg 27 MB/s-ot írás esetén. Az olvasókon helyet kapott egy gomb is, aminek megnyomásával elindíthatjuk valamelyik előre definiált alkalmazást, például a Photoshopot a képek feldolgozásához. Az ImagaMate olvasókat szükség esetén a mellékelt talpra tehetjük, így egyrészt elegánsabban festenek az asztalon, másrészt kevesebb helyet foglalnak. A Sandisk új kártyaolvasóinak hazai árai még nem ismertek, az USA-ban a mindentudó All-in-One-ért 30 USD-t, míg kisebb testvéréért, a Multi-Card-ért 20 USD-t kérnek. «

KORCSOLYÁZÓ SÁRKÁNY

SHARKOON RUSH FIREGLIDER

A vezeték nélküli egerek terjedése ellenére akik komoly szinten űzik a számítógépes játékokat még mindig a drótos megoldásokat részesítik előnyben. Őket célozza meg a Sharkoon új gaming egere, a Rush FireGlider.

Ördöginek is nevezhetnénk a harci rágcsáló megjelenését, hiszen a fekete alapot tüzes motívumok díszítik. A szép design azonban szerencsére nem a belbecs hiányosságait hivatott elfedni, hiszen a FireGlider tud mindent, amit napjaink gamer egereitől elvárunk. A burkolat alatt egy Agilent ADNS-6010 szenzor dolgozik, aminek maximális felbontása 3600 dpi, de szükség esetén ennél kisebbet (600, 800, 1200, 1600, 2000 DPI) is beállíthatunk az egéren elhelyezett kapcsolóval. A szenzor legfeljebb 20G-s gyorsulást

tud lekövetni. A napi használatot – legyen az játék vagy munka – összesen hét gomb hivatott megkönnyíteni, ezek közül hat szabadon programozható. A FireGlider súlya 118 és 135 gramm között változtatható a mellékelt súlyok megfelelő elhelyezésével, így mindenki az igényeinek megfelelően egyensúlyozhatja ki. Említést érdemel még a ma már szinte kötelezőnek számító fedélzeti memória, amiben különböző makrókat tárolhatunk. A Sharkoon új gamer egere Európában 25 Euro körüli áron kerül forgalomba, pontos itthoni áráról lapzártáig nem kaptunk hírt. «

PANCSOLÓ TÖRPE ERŐMŰVÉSZ

SHUTTLE SDXI CARBON

A Shuttle egy új, játékra kihegyezett barebone-t mutatott be, ami amellett, hogy kevesebb helyet foglal a szokványos PC-knél, még vízhűtéssel is büszkélkedhet.

Ha azt halljuk, hogy játékra kihegyezett PC, akkor általában egy méretes házba épített erőgép jut eszünkbe. A barebone gépek specialistájának számító Shuttlenél viszont egész más megközelítéssel álltak a kérdéshez az SDXi Carbon megtervezésekor, hiszen egy SFF (Small Form Factor) házba zsúfolták be játékgépüket. A tetszetős motorháztető alatt egy négymagos, 3,2 GHz-en zakatoló Intel Core 2 Extreme QX9770 CPU-t találunk, amit a gyártó saját fejlesztésű, Liquid I.C.E. blokkja tart hűvösen. A grafikai megjelenítést egy Geforce GTX 285-re bízták, de aki olcsóbbal is beéri, az választhat HD4870-et vagy 9800GT-t is. Memóriából legfeljebb 16 GB-nyi DDR2 szabványú modul kaphat helyet a rendszerben, Merevlemezből kettőt rakhatunk a gépbe (az egyik helyére választhatunk flashkártya-olvasót), az opciók között az 1 TB-s modell a legnagyobb, de kérhetünk 300 GB-os, 10000 rpm-es példányt is. A hangkeltésről egy 7.1 csatornás kodek gondoskodik. Az SDXi Carbon induló ára sem alacsony, hiszen alapkiépítésben 2600 USD-t kérnek érte, de ha mindenből a legjobbat rakatjuk bele, akkor közel 6000 USD-t kell kicsengetni érte.«

A FEKETE HOLD EREJE

SPIRE BLACKMOON

Az idei CeBIT-en a Spire egy új tápegység-családot indított útjára, aminek tagjait kifejezetten játékosoknak szánják, a Blackmoon família már az induláskor is négy rokont számlál, de később valószínűleg ez a szám még növekedni fog.

Mindegyik táp – teljesítménytől függetlenül – fekete házban kap helyet. A hűtésről egy kék LED-el feldíszített, 120 mm-es ventilátor gondoskodik, aminek fordulatszáma a hőmérséklettől függően három fokozatban változik. A legkisebb fordulatszám esetén, amit 45 fokos hőmérsékletig tart a szabályozó elektronika, mindössze 10 dBA zajjal terheli a környezetet, amit normál körülmények között gyakorlatilag egyáltalán nem lehet hallani. A legnagyobb fordulatszám esetén is mindössze 21 dBA zajt keltenek a Blackmoon tápok ventilátorai, ami jónak mondható. Mint a bevezetőben említettük, első körben négy különböző típust mutattak be, amik rendre 450, 550, 650 és 750 Watt teljesítménnyel bírnak. Az ATX Ver. 2.2 specifikációjú, rövidzár, túláram és túlterhelés elleni védelemmel ellátott tápegységek 85%-os hatékonysággal teszik a dolgukat, így megkapták a 80Plus Bronze minősítést. Lapzártáig nem kerültek nyilvánosságra az új Spire tápegységek tervezett árai, mindössze annyit árult el a gyártó, hogy két év garanciát fog adni a Blackmoonokra. «

ZSEBBEN MEGBÚVÓ GIGABYTE-OK

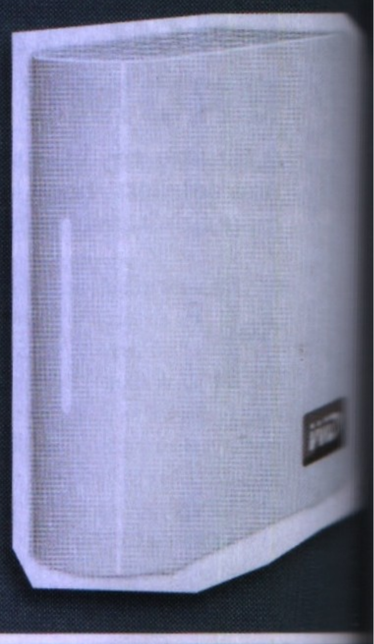
TREKSTOR DATASTATION POCKET Q.UE

A TrekStor egy új, külső házba épített, eSata interfésszel is ellátott, 2,5" méretű merevlemezzel szerelt meghajtót dobott piacra, az aprócska szerkezet jó szolgálatot tehet, ha nagyobb mennyiségű adatot akarunk magunkkal vinni.

Nagyon tetszetős, visszafogottan elegáns, alumíniumból készült házat kapott a TrekStor új meghajtója, ami elősegíti a benne dolgozó merevlemez hőleadását. Hozzávetőleg egy nagyobbacska mobiltelefon (vagy inkább PDA) méreteivel rendelkezik a pocket q.ue (129 x 75.5 x 16 mm), s tömege is mindössze 159 gramm. Ráadásul a működéséhez szükséges energiát USB-ről nyeri, így tápegység sem kell hozzá. Mint a bevezetőben is szerepelt, eSata portot is találunk az eszközön (az USB 2.0 mellett), ami jóval nagyobb átviteli sebességet tesz lehetővé (eSATA olvasás/írás: 87.1/86.2 MB/s, USB olvasás/írás: 31.5/31.4 MB/s). A gyártó a Nero BackItUp 2 Essentials szoftvere (fájlok vagy meghajtók mentése, jelszavas védelem, röptömörítés) mellett egy eSata kábelt és színben a meghajtóhoz passzoló elegáns tokot mellékel a csomagban. A Datastation pocket q.ue már kapható, mire a Guru jelen száma az utcára kerül, a 250 GB-os változat 90 Euro, míg az 500GB-os verzió 140 Euro körüli áron fogja kelletni magát. Fentiek mellett 300, 320 és 400 GB kapacitású variáns kerül forgalomba. «

MENEDÉK AZ ADATOKNAK

WD MY BOOK WORLD EDITION



A WD meghajtói nagy népszerűségnek örvendenek, s nem kivételek ez alól a külső meghajtók közé tartozó My Book sorozat tagjai sem, melyek közül most a World Edition változat esett át némi vérfrissítésen.

Olyan alkalmazási területekre ajánlják elsősorban a meghajtót, ahol több gép között kell megosztani adatokat, illetve biztonsági mentést készíteni az egyes PC-ken tárolt fájlokról. Így például ideális megoldás olyan háztartások számára, ahol többen is rendelkeznek számítógéppel. Ilyen környezetben nagyon macerás tud lenni, ha mindig manuálisan akarjuk elmenteni az adatainkat, a My Book-hoz adott szoftver folyamatosan, a háttérben gondoskodik erről helyettünk. A World Edition kétféle kapacitással fog forgalomba kerülni, a Windows és Mac rendszerekkel egyaránt kompatibilis tárolóból 1 illetve 2 TB-os változat közül választhatunk. A mentési funkciók mellett a meghajtó arra is alkalmas, hogy a hálózaton csücsülő gépek számára egy közös médiakönyvtárat alakítsunk ki, így a család egy helyen tárolhatja a képeket, zenéket és videokat. Az egység DNLA 1.5 illetve UPnP kompabilitással rendelkezik, így képes a digitális tartalmak streamelésére. A WD My Book World Edition meghajtók új változatai már itthon is kaphatók, az 1 TB kapacitású verzióért hozzávetőleg 111 ezer forintot, míg a 2 TB-osért 140 ezer Ft körüli összeget kell fizetni. «

GURU ÁLOMPC

Meglehetősen érdekes hónapot tudhatunk magunk mögött. A forint 315 forintos mélypontja után végre erősödni kezdett és újra 300 forint körül/alatt van, így az árak is elindultak visszafelé – már ahol. Ennek megfelelően kicsit átalakítottuk a konfigurációkat, ugyanis bizonyos termékek eltűntek, mások olcsóbbak lettek.

írta» HORVÁTH PATRIK

Megérkezett a hárommagos Phenom II is, amelyről egy külön tesztet is olvashattok ebben a számban. A legpozitívabb változást a belépő kategóriás gépünk élte meg, hiszen erősebb grafikus processzort, nagyobb merevlemezt és webkamerát kapott, miközben a konfig ára nem igazán változott. Az igazi mainstream játékgépben lévő kétmagos Intel processzort ezúttal kisöpörte a Phenom II, amely alá SB750-es déli híddal rendelkező deszka került, valamint gyorsult a 4 GB mennyiségű memória is. A merevlemez itt is hízott 33%-kal, így már 1 TB áll a rendelkezésünkre.

Jó hír, hogy ezen változtatások ellenére a teljes konfiguráció ára alacsonyabb maradt az előző havinál, főleg ha TFT-vel együtt nézzük. A két drágább gépnél nem történt változás, a sokáig legjobb vételként emlegetett 24"-os Benq FP241W-től végleges búcsút vettünk és helyét a jóval drágább Samsung 245T+ vette át. Hasonló változás ment végbe az 1 millió forint körül keringő csúcskonfigurációnkban is, ahol a 26"-os NEC monitort váltotta az egyik legjobb 27"-os. A korábbi 60 GB-os, MLC technológiás SSD meghajtót kidobtuk és helyére egy sokkal gyorsabb és nagyobb élettartammal bíró 16 GB-os került.

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte EP43-S3L	21 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	20 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax DDR2-800	12 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4830 512 MB	29 ezer
Merevlemez	Samsung 640 GB (16 MB) SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera + mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-331	10 ezer
Tápegység	FSP 350W PNF	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	5 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VK221D (1680x1050, TN)	43 ezer
Összesen (TFT nélkül)		137 ezer
Összesen (TFT-vel)		180 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	51 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	83 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	27 ezer
Videokártya	MSI GeForce GTX 280 OC 1 GB	94 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	28 ezer
SSD meghajtó	Silicon Power 32 GB MLC SATA	26 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	24 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	37 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	14 ezer
Webkamera + mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	25 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	39 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	29 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	12 ezer
Egér	Logitech G9	21 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 245T+ (1920x1200, S-PVA)	189 ezer
Összesen (TFT nélkül)		537 ezer
Összesen (TFT-vel)		726 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte MA790X-UD4	31 ezer
Processzor	AMD Phenom II X3 710	35 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	4 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	15 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4870 512 MB Lite	50 ezer
Merevlemez	Hitachi 1 TB 7200 rpm 16 MB SATA2	26 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech Z3e 2.1	18 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1000H	14 ezer
Webkamera + mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-690	17 ezer
Tápegység	Corsair CX400	15 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	12 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	70 ezer
Összesen (TFT nélkül)		283 ezer
Összesen (TFT-vel)		353 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-DS4	62 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	83 ezer
Processzor hűtő	Asus Triton 88	17 ezer
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	27 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 295 1792 MB	147 ezer
Merevlemez	Seagate 1,5 TB (32 MB) SATA2	40 ezer
SSD meghajtó	Silicon Power 16 GB SLC SATA2	45 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRB Blu-Ray író	45 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	24 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-5500 5.1	90 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	22 ezer
Webkamera + mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	25 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	58 ezer
Tápegység	Corsair HX620	36 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	32 ezer
Egérpad	Razer Destructor	10 ezer
TFT monitor	27" Samsung 275T+ (1920,1200, S-PVA)	254 ezer
Összesen (TFT nélkül)		763 ezer
Összesen (TFT-vel)		1017 ezer

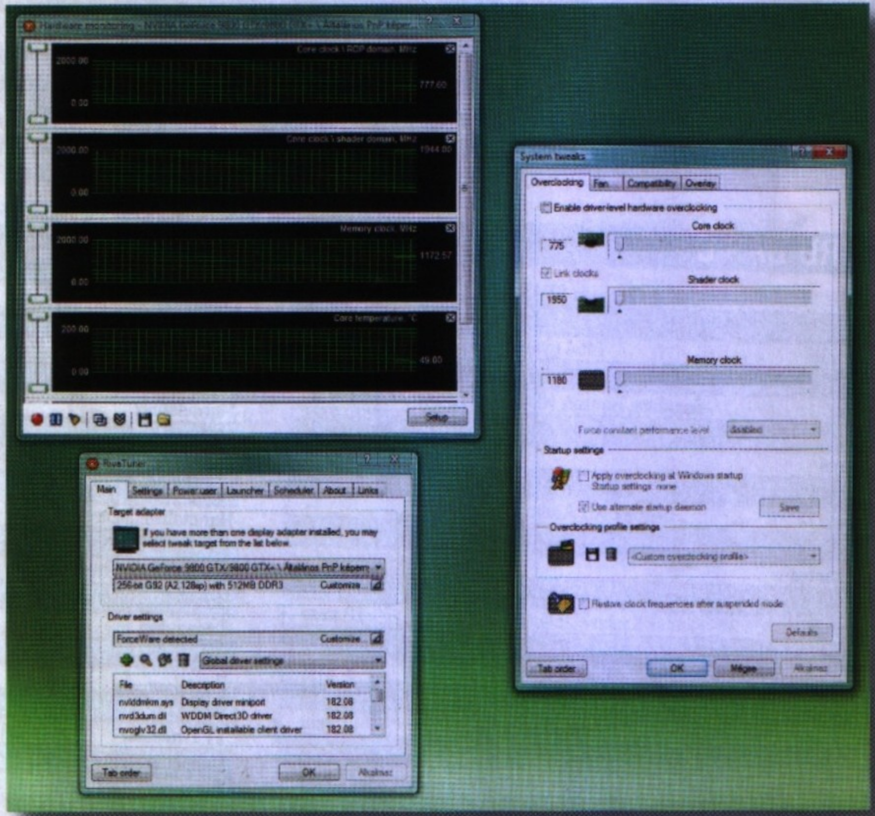
MÉG TÖBB TELJESÍTMÉNY INGYEN!

Tuning suli - II. rész: Videokártyák

Múltkor a processzorokat nem hagytuk nyugodni, most a videokártyák vannak soron, hiszen a játékok alatt kipumpálható fps-ek száma alapvetően függ az említett alkatrész által nyújtott produkciótól.

írta» HORVÁTH PATRIK

Előrebocsátjuk, hogy a cikk a teljesség igénye nélkül készült, hiszen a terjedelmi korlátok miatt nem lehet minden VGA gyártó összes kártyáját minden részletre kiterjedően kivesézni. Először áttekintjük a szükséges előkészületeket, a cikk második felében pedig lépésre lépésre bemutatunk egy szokványos tuningolási szisztémát, ahogy a CPU-knál is tettük.



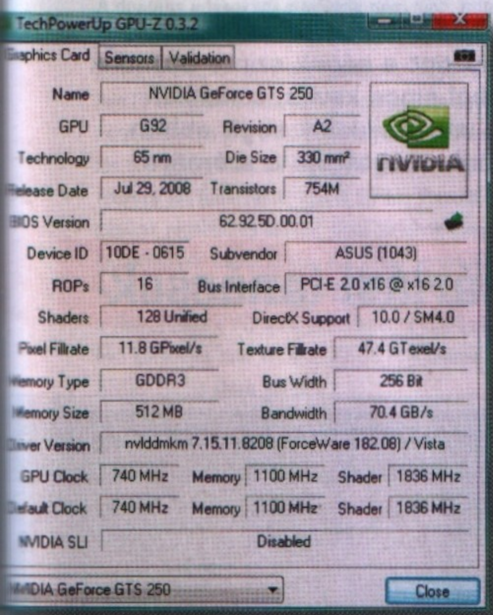
ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenek előtt szerezzünk tudomást arról, hogy milyen videokártya bújik meg a házunk belsejében (erre több program is rendelkezésre áll, mi a GPU-Z-t szeretjük a legjobban), enélkül nem nagyon tudunk tovább menni. Ha nem vagyunk lusták, akkor utána nézhetünk interneten, hogy körülbelül hány százalékos túlhajtást sikerült elérni az átlag felhasználó tábornak (ezt leginkább MHz-ekben fogjuk megtalálni). Érdemes tuningolás előtt feltenni a legújabb illesztőprogramot az NVIDIA vagy az AMD oldaláról, attól függően, hogy GeForce vagy Radeon kártyával rendelkezünk. Sokszor nem hoznak látványos javulást (sebességben), de rengeteg megjelenítési hibát vagy hardver összeakadást ki lehet velük küszöbölni.

Ha ezzel megvagyunk, akkor nem árt ellenőrizni a ház szellőzését sem, továbbá ha nem túl friss a gépünk, akkor érdemes nagytakarítást végezni, sűrített levegővel kifújni a port belülről, kitérve a videokártya ventilátorára, amely egy idő után könnyen megadja magát a sok kosztól (ami keresztbe tesz a csapágynak). Itt jegyeznénk meg, hogy passzív hűtésű VGA-t nem illik kiegészítő ventilátor nélkül tuningolni (tisztelet a kivételnek), hiszen ezek a termékek alapból ki vannak centizve, már ami a hűtést illeti. Elég, ha egy halk 12 centis légkavarót csak simán a kártya tetejére teszünk a GPU fölé, persze az igazi megoldás az lenne, ha a nagy passzív bordára erősítenénk rá. A tuningolás idejére nem árt nyitva tartanunk a házat, hogyha bármi gubanc lenne gyorsan tudjunk lépni, ne kelljen csavarozgatni meg szerelgetni.

Fontos, hogy legyen viszonyítási alapunk, ne csak vaktában emelgessük az órajeleket. Szemeljünk ki pár viszonylag könnyen mérhető játékot vagy általunk kedvelt tesztprogramot (inkább az elsőre voksolunk) és töltsük le a Fraps nevű ingyenes programot, majd játszunk egy kicsit és benchmarkoljuk vagy simán kövessük nyomon az fps-t abban a beállításban, ahogy játszani szoktunk. Ez(eke)t jegyezzük fel egy táblázatba vagy egy papírra és ne tegyük messzire, mert a későbbiek folyamán ugyanezeket a teszteket kell majd elvégeznünk, ha kialakultak a túlhajtott órajelek végleges értékei.

Tuningolásra a RivaTuner legújabb verzióját érdemes használni, ezt a Guru3D weboldaláról (www.guru3d.com) érdemes beszerezni. A túlhajtáson kívül van még egy vonzó képessége a programnak, mégpedig az, hogy képes nagyjából az összes típusú kártyának monitorozni a hőmérsékletét, így egy grafikonon vissza tudjuk nézni, hogy mondjuk negyed óra masszív Crysisozás közben mennyire forrósodott fel a grafikus mag. Érdemes ezt a hőmérséklet tesztet még a tuningolás előtt megejteni, mert ha kiderül, hogy a VGA konstansan 80 fok feletti Celsius fokokat produkál, akkor extra hűtést kell közbeiktatni, mielőtt leolvasztjuk az utolsó tranzisztort is róla.



A SZUNNYADÓ MHZ-EK ELŐCSALOGATÁSA

Itt az ideje, hogy hozzáfogjuk a tuningoláshoz. Használjuk a már említett RivaTunert és ott is a Low Level

Settings menüpontot keressük ki. Itt lehetőségünk nyílik (VGA típustól függően) különböző 2D-s és 3D-s értékek módosítására is, nekünk minden esetben a 3D Performance profil kell. Kezdésnek emeljük meg a grafikus mag órajelét (Core Clock) 5%-kal és teszteljünk. Tesztelésnek érdemes a 3DMark utolsó két verzióját (06 és Vantage) bevetni, elég jól ki lehet velük szűrni a grafikus hibákat (csíkozósdás, szemetelés, esetleg fagyás). Ha kéznél van a Crysis, akkor a beépített GPU Benchmark is jó szolgálatot tehet. Ha hagytuk futni pár kört ezeket az alkalmazásokat és nem futottunk bele hibákba, akkor továbbra is 5%-onként menjünk feljebb és minden emelés után teszteljünk. Nem árt, ha a háttérben megy a RivaTuner monitorozó részlege is, hogy lássuk a hőmérséklet változásokat az alapórajeles állapothoz képest. Ha eljutottunk egy olyan ponthoz, ahol már instabil a GPU (belefagy a tesztbe, apró színes kockák jelennek meg itt-ott, stb.), akkor azonnal állítsuk le a tesztet és jegyezzük fel az előző stabilnak vélt beállítást egy papírra (MHz-ben). Ezek után állítsuk vissza az eredeti órajeleket és kezdjük el nyúzni a memóriát szintén hasonló módszerrel és lépéssel. A tipikus memóriahibát észre fogjuk venni, csíkozódásnak és pöttyöződésnek leszünk szemtanúi, rosszabb esetben egy egyszerű fagyásnak vagy fekete képernyőnek (utóbbinál nyomjunk egy Reset-et). Sokat segíthet, ha leolvassuk a kártyán található memória chipekről a feliratot, hiszen Google-ben rákeresve gyorsan kideríthetjük annak késleltetését és az elvi maximális órajelet (max. órajel = 1000/késleltetés ns-ban, az effektív órajel pedig ennek a kétszerese). Ez persze nem ökölszabály, hiszen sikerünk nagyban függ attól is, hogy milyen feszültségen üzemelnek ezek a chipek (ezt nem fogjuk tudni szoftveresen megnézni).

Ha külön-külön megállapítottuk a memória és a grafikus mag maximális stabil órajeleit, akkor ideje megnézni azt az állapotot is, amikor mindkettőt egyszerre beállítjuk ezekre az értékekre. Természetesen az alapos tesztelés ezesetben is szükséges, továbbá a hőmérsékletek monitorozása is. Ami viszont még ennél is fontosabb, az az alapórajelen lefuttatott játékok és különböző programok újramérése a túlhajtott beállításokkal. Ebből tudjuk ugyanis leszűrni, hogy hány százalékkal gyorsult rendszerünk, bár sokszor a játéksebesség érzete többet elárul, mint maguk a számok (főleg a minimum fps növekedése miatt). Ha az órajel emelkedés mértéke közel sincs köszönő viszonyban a kapott eredményekkel, akkor jó eséllyel processzor limitált helyzetben találjuk magunkat, magyarul CPU-nk fogja vissza videokártyánk teljesítményét. Ezesetben processzor tuninghoz folyamodhatunk (ahogy előző számunkban le is írtuk), viszont ilyenkor újra kell mérni az alapórajeles eredményeket és azokhoz kell újra viszonyítani az újramért tuningos számokat.«

»FONTOS TUDNIVALÓK«

Egyes videokártya gyártók külön túlhajtó szoftvert mellékelnek a VGA-k mellé (pl. Asus, MSI, Gigabyte), ezeket is bátran lehet használni, ugyanolyan bejegyzéseket módosítanak, mint a RivaTuner. Durvább esetben ezek az alkalmazások a memória és a grafikus mag feszültségének emelésére is lehetőséget biztosítanak, amivel bánjunk nagyon óvatosan, hiszen ezeknek az értékeknek a megváltoztatása sokkal nagyobb kárt tud okozni, mint egy szimpla órajelemelés. A feszültség emelésével négyzetes arányossággal nő a VGA fogyasztása, ezáltal a hőtermelése is, így folyamatosan monitorozzunk, ha vállalkozó kedvünk csillapíthatatlan. A magasabb feszültség egyébként magasabb elérhető órajeleket jelent, ezért is szokák az ún. VoltMod-okat állandóan elvégezni forrasztással a tuning mesterek, mert normál esetben az ilyen beavatkozásokat szoftveresen nem lehet meglépni.

Fontos tudnunk, hogy bizonyos videokártyáknál az órajelek megváltoztatása magával hozza az energiamenedzsment funkció kikapcsolását is, melynek következtében üresjáratban (pl. internetezés közben) a VGA nem fogja csökkenteni a GPU és a RAM feszültségét valamint órajelét, hanem az általunk beállított 3D-s értékeken fog zakatolni és pörgetni a villanyórát.

Azt is tartsuk szem előtt, hogy a gyárilag tuningolt kártyákat sokkal kevésbé lehet túlhajtani (általában), hiszen ők alapból magasabb órajellel rendelkeznek, mint a gyári változatok.

Ha a gyári hűtés nem elegendő a tuninghoz, akkor mérlegeljük, hogy megéri-e a plusz befektetést a kiegészítő hűtő vásárlása 4-7 ezer forintért vagy pedig jobban járunk, ha eladjuk a mostani VGA-nkat és veszünk egy kategóriával gyorsabbat.

Végezetül pedig megemlítenénk, hogy az itt leírt tuningolási módszerekkel okozott károkért semmilyen felelősséget nem vállalunk, mindenki saját kedvére kísérletezhet, de nem árt szem előtt tartani, hogy míg az apróbb órajel emelésekkel nem nagyon lehet elrontani egy videokártyát, addig a nagy ugrásokkal és a feszültségállítgatásokkal viszont igen!

TV-T A GÉPBE!

Régebben nagy szám volt, ha valaki a PC-vel tévét is tudott nézni, manapság viszont a cégek szinte utánunk dobják tunereiket. Gyártóból sincs kevés, tunerből viszont még annál is több van – cikkünk segít abban, hogy a forgatagban mindenki megtalálja a számára leginkább megfelelőt.

TV tuner vásárlási tanácsok

írta» SPIDERMAN

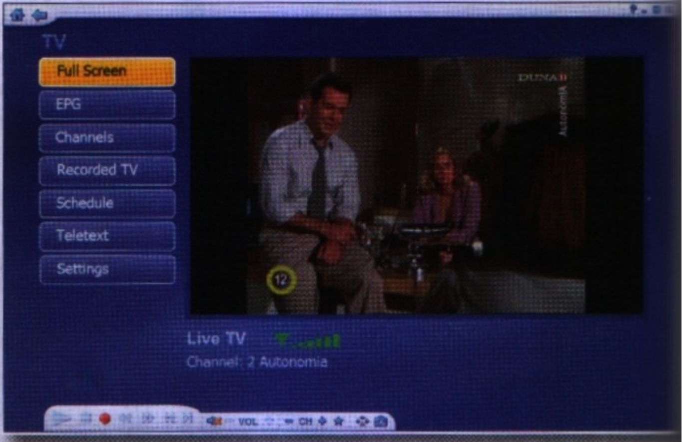
A tunereket sokféle szempont alapján csoportosíthatjuk, s ezek a besorolások segítenek abban, hogy a többszázféle hardverből álló választékot alaposan leszűkítsük. Ma már a tunerek alapvető tudása nem különbözik sokban egymástól, azaz – megfelelő programmal – mindegyik alkalmas arra, hogy segítségével ne csak megnézzük a tévéadást, hanem rögzítsük is, esetenként pedig még arra is van mód, hogy a legjobb felvételeket DVD-re írjuk.

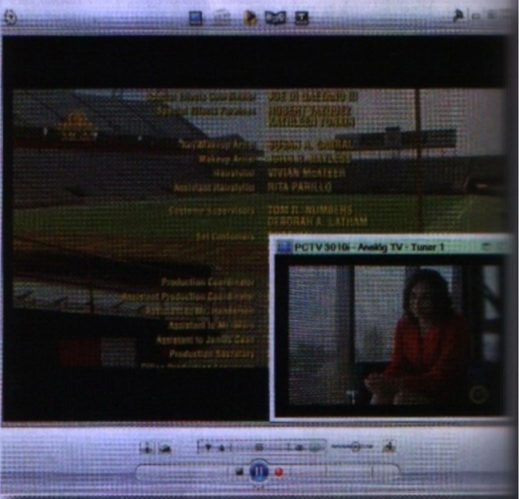
MIT TUDJON A HARDVER?

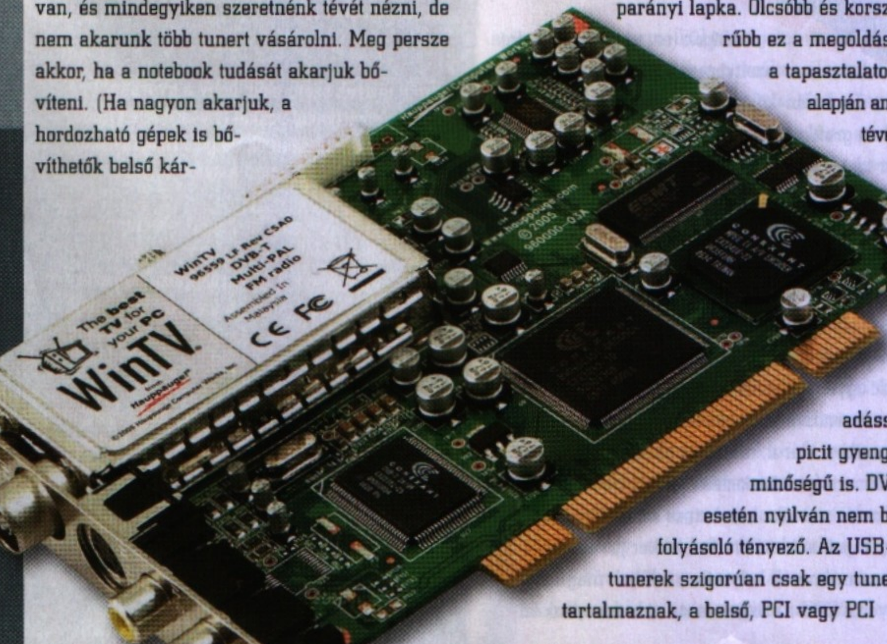
Az első és legfontosabb kérdés annak tisztázása, hogy mit várunk el a hardvertől. Ezt ugyanis később sehogyan sem lehet tuningolni, szemben a mellékelt szoftverekkel, amiket akár le is cserélhetünk.

A külső, vagy a belső tuner a jobb? Talán ez az a kérdés, amit a legegyszerűbb megválaszolni. Ha a tuner csak PC-be kell, a legjobban a belső hardverrel járunk, de akkor is belső készüléket kell vásárolnunk, ha valami extrát szeretnénk – például PIP-et vagy hardveres tömörítést felvételnél. Az USB-s vevők akkor ideálisak, ha a PC-ben nincs már további hely a bővítőkártya számára, illetve, ha egy lakásban több gép is van, és mindegyiken szeretnénk tévét nézni, de nem akarunk több tunert vásárolni. Meg persze akkor, ha a notebook tudását akarjuk bővíteni. (Ha nagyon akarjuk, a hordozható gépek is bővíthetők belső kártyával, vannak PCMCIA és ExpressCard foglalatba illeszkedő modulok is, ám ezek ára jóval magasabb az USB-s vevőkénél, véleményünk szerint nem éri meg.) A képminőséget az interfész nem befolyásolja. Ami a tunerek vételi képességét illeti, vannak csak analóg illetve csak digitális adás vételére alkalmas tunerek, és vannak olyanok is, amelyek mindkettőre alkalmasak. A digitális adások vételi képessége DVB-T, DVB-S és DVB-C is lehet – utóbbit egyelőre elfelejthetjük, a hazai digitális szolgáltatók egyelőre semmi támogatást nem adnak a számítógépes vételhez. A DVB-T esetében figyeljünk arra, hogy a kártya kezeli-e az MPEG-4 streameket. Jóllehet, ez a PC-s eszközöknél szigorúan nem hardveres kérdés, és kellő utánajárással áthidalható (a driver határozza meg a vételi képességet), egyszerűbb, ha egyből olyan tunert veszünk, ami rögtön megfelelően működik.

Még mindig maradjunk egy kicsit a tunernél: a régebbi „nagy dobozok" helyett a gyártók előszeretettel építenek be sziliciumtunert, ami egy parányi lapka. Olcsóbb és korszerűbb ez a megoldás, de a tapasztalatok alapján analóg tévéadással picit gyengébb minőségű is. DVB-T esetén nyilván nem befolyásoló tényező. Az USB-s tunerek szigorúan csak egy tunert tartalmaznak, a belső, PCI vagy PCI Express csatolófelületre illeszkedő példányok viszont akár kettőt (vagy négyet is) tartalmazhatnak. Ha egynél több tunerünk van, akkor a PIP (kép-a-képben) mellett a PC-t videóként is kiválóan használhatjuk – amíg rögzítünk egy adást, bármi mást nézhetünk, illetve akár arra is van mód, hogy egyszerre két tévéadó műsorát rögzítsük. Fenti funkciók a tévékártya kezelőszoftverétől függően akkor is elérhetők lehetnek, ha fizikailag két tévétuner van a gépünkben – erre később még visszatérünk. Ha többtuneres kártyát szeretnénk vásárolni, a Pinnacle Dual Hybrid Pro PCI Expresst ajánljuk, egész egyszerűen azért, mert a versenytársak megoldásaival szemben (pl. AVerMedia AVerTV Duo Hybrid PCI-E vagy ASUS MyCinema EHD2-100) a bemenetek osztottak, azaz, ha például két analóg csatornát szeretnénk szimultán nézni, akkor is elég egy antennát bedugnunk.







A digitális adásoknál a felvétel nem több, mint egyszerű másolási művelet (a streamet csak ki kell írni a HDD-re). Analóg adóknál alapesetben CPU-igényes műveletről van szó, de egy korszerű PC-vel a DVD-minőségű felvételkészítés is legfeljebb a CPU-idő 25%-át használja ki (persze két tunerrel ez máris 50%). Viszont, ha gépünk régebbi, és esetleg nem birkózik meg a tömörítéssel, akkor is van megoldás, mert néhány kártya hardveres MPEG-2 tömörítést kínál; a Hauppauge PVR sorozata mellett a cikkünkben korábban már említett ASUS MyCinema EHD2-100 is ilyen például.

Ha szeretnénk az egyelőre nem túl bőséges hazai DVB-T kínálattal is kezdeni valamit, akkor mindenképpen olyan tunert vásároljunk, amelyhez külső antennát is csatlakoztathatunk, mert a mellékelt botantenna egy átlagos lakásban szinte biztos, hogy nem elég – ez igazából a gyengébb sugárzás hibája, nem a hardvergyártóké. A DVB-T esetében további gondot jelenthet, hogy a kódolt adások vétele nem megoldható – dekóderkártyát csak egy-két termék képes fogadni, de ezek is csak akkor, ha még külön kártyaolvasót is vásárolunk hozzájuk.

MEDIA CENTERHEZ SPECIÁLIS TUDÁS KELL

Minden olyan tévétuner, amelyhez van Windows Vista alá illesztőprogram, az megfelelően működik a Vista Media Centerrel. Az XP Media Centere válogatósabb, ezzel csak olyan tunerek használhatók, amelyek hardveres MPEG-2 tömörítésre is képesek, vagy legalábbis, ahol a driver elhiteti ezt az operációs rendszerrel – utóbbi esetben a tömörítést a CPU végzi el. A gyártók honlapján ellenőrizhetjük, hogy az adott kártya működik-e az XP Media Centerrel, vagy sem.

SZOFTVEREK

A hardver mellett nagyon fontos az is, hogy a gyártók milyen szoftvert mellékelnek a tuner mellé. A legjobban azokkal a gyártókkal járunk, amelyek saját szoftvert fejlesztenek – ilyen például a Pinnacle, a Leadtek, a Hauppauge és az AVerMedia.

Gyakorlatilag azok a gyártók, akik csak a tunerekre, videókártyákra, videodigitalizálókra specializálódtak. Bár tudjuk, hogy a szoftver megítélése egyedi ízlés kérdése is, az vitathatatlan, hogy a saját alkalmazások minden esetben jóval többet tudnak a tuner mellé vett szoftvereknél. Ezt az utat követi többek között az ASUS, a GigaByte és az Alcor is, akik az ArcSoft TotalMedia alkalmazását csomagolják a tuner mellé.

Egy modern szoftvernek a tévénézőke funkció mellett tudnia kell MPEG-2 formátumban rögzíteni, tudnia kell timeshiftelni (akár folyamatosan is), tudnia kell időzített felvételt készíteni és tudnia kell a teletext információit is megjeleníteni. Ez ma az alap, szerencsére ezt a saját fejlesztésű és a hozzácsomagolt szoftverek is tudják. Emellett azonban számos olyan apróság van, amire a gyártóknak kellene figyelni. Ha a funkcionalitást nézzük, akkor azzal nehezen lehet vitatkozni, hogy a Pinnacle-lel bárki is felvenné a versenyt. A TVCenter Pro nevű alkalmazás akár 4 tunert is képes kezelni, s, ha a gépünk bírja, minddel timeshifteletünk is. A Pinnacle alkalmazása tudja a csendes, un. PMC felvételi módot is – ilyenkor a kártya úgy vesz fel, hogy a tálcán megjelenő kis ikonon kívül semmi nyoma nincs a felvételkészítésnek. Végül, de nem utolsó sorban – szintén Pinnacle jellegzetesség – hogy nem kell megmondanunk, hogy az adott tuner analóg, vagy digitálsi módban működjék, a csatornaváltásnál a hardver automatikusan váltani fog. Cserébe a TVCenter Pro kicsit lassú.

Kimondottan tévénézőke jellegű alkalmazást kapunk a Hauppauge tunerek mellé is – a legújabb verzió, a WinTV7 is egy jól sikerült program, bár valamivel kevesebb funkcióval bír, viszont cserébe gyors és nagyon megbízható is. A közelmúltban egyébként az Avid eladta a Pinnacle-t a Hauppauge-nak, mivel azonban a márkanév egyelőre még megmarad, cikkünkben külön hivatkozunk a termékekre. Az AVerMedia többféle alkalmazást is készít a tunerekhez, az olcsóbb eszközökhöz tévénézőkét, a felsőkategóriás kártyákhoz pedig egy, a Media Centert is kiváltó, tulajdonképpen HTPC alkalmazást kapunk. A HTPC vs tévénézőke harc kimenetele nem egyértelmű; ha a tévét inkább a jobb felső sarokba száműzve, munka mellett nézzük, akkor a tévénézőke a jobb, viszont, ha távirányítóval szeretnénk vezérelni az adást, akkor a HTPC progi a kényelmesebb

A szoftverekkel kapcsolatban egy sor további dolgot érdemes még megnézni, azonban ezek olyan apróságok, amelyeket egy szoftverfrissítés könnyen meg is változtathat – a legjobb tehát az, ha vásárláskor kipróbáljuk, mit is tud az adott tuner. Például jó, ha az időzített felvételnél nemcsak napi/heti/havi ismétlést kérhetünk, hanem választhatunk H-P, azaz hétköznapi módot, vagy, ha minden egyes programozásnál külön állíthatjuk be a felvételi minőséget. A teljes képernyős nézet és az ablakos nézet között minden gyártónál más és más módon válthatunk, próbáljuk ki azt is, hogy kézre esik-e az adott metódus. «

»EXTRA PROGRAMOK«

Sajnos a tapasztalat azt mondatja velünk, hogy olyan kezelőszoftver, amely minden szempontból ideális, nem létezik. Ha ügyesen választunk, akkor a tévétunerhez kapott alkalmazással jól elleszünk, de akár az is előfordulhat, hogy gyorsan kiszeretünk belőle. Ilyenkor a hardver megtartása mellett felturbózhatjuk a vevő képességeit, ha lecseréljünk a szoftvert. Windows XP alá a K!TV (www.kastortv.org) egy nagyon ügyes kis program, amely analóg adásokhoz használható, villámgyors, és felvételkészítésre is alkalmas (s ráadásul ingyenes). Elsősorban azoknak ajánljuk, akik a tévét a „háttérben nézik". Ha mindent tudó szoftvert szeretnénk, a ChrisTV jöhet számításba (www.chris-tv.com), aminek ingyenes és fizetős verziója is van – utóbbi több tunert is kezel, valamint a felvett anyagot a hálózat egy másik gépén is nézhetővé „teszi". Ha HTPC alkalmazást keresünk, akkor a Windows Media Center mellett a Media Portalt (www.team-mediaportal.com) vagy a GB-PVR-t (www.gbpvr.com) ajánljuk próbára. Az MCE az oprendszer része, utóbbi kettő pedig ingyenes alkalmazás.

»ÖSSZEGZÉS«

A hatalmas kínálatból nem könnyű választani, viszont irányelvnek annyit elmondhatunk, hogy az ismert márkák termékeivel nagyon nem foghatunk mellé. A nagyok között a Hauppauge, a Pinnacle, az AVerMedia és a Leadtek neveket jegyezzük. Gyakorlatilag a többi gyártót a második vonalba sorolhatjuk, szimplán azért, mert ők a hardvert és a szoftvert is veszik, s egyszerűen csak összecsomagolják őket – félre értés ne essék, ez nem feltétlenül gond, azonban a csomagolt alkalmazások tudása rendszerint minden téren elmarad a saját készítésű programokétól.

A VÉG KEZDETE?

Világgazdasági válság, drága, jobban szeretjük a saját eseményeket, nem éri meg – ezek voltak a leggyakoribb kifogások arra nézve, hogy cégek miért nem jöttek el a 2009-es CeBIT-re. Szerencsére a hatalmas kiállításon még így is akadtak újdonságok

írta» WOMBATH

Cebit 2009

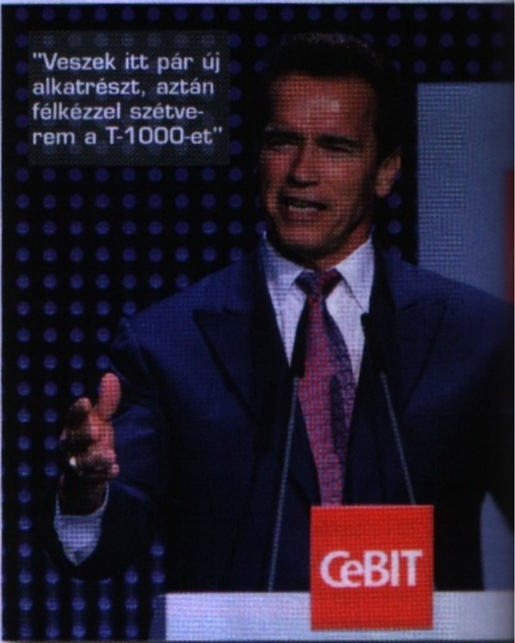
A CeBIT a világ legnagyobb számítástechnikai kiállítása, így a sok távolmaradó ellenére is impozáns mennyiségű újdonságot nézhettünk meg, próbálhattunk ki. Mégis, amíg az elmúlt pár kiállításon csak legyintettünk a csökkenésre vonatkozó utalásokra, és rosszindulatú megjegyzéseknek tituláltuk őket, addig most először kézzelfoghatóan is éreztük a különbséget. Az olyan cégek, mint ATI/AMD, NVIDIA már eddig is egyre kisebb helyeken állítottak ki, és nagy látványos standok helyett inkább a kis tárgyalókban történő személyes találkozásokat részesítették előnyben. Részükről ez persze érthető, hiszen nekik főleg üzleti partnerekkel és nem a végfelhasználókkal kell szoros kapcsolatban lenniük. Az idei rendezvényről azonban nemcsak ők hiányoztak, hanem olyan, klasszikus „vásároló-orientált óriások is, mint a Samsung, amely korában egymaga betöltött szinte egy teljes pavilont – most viszont el sem jött. Persze nem minden nagy távol-keleti cég maradt távol Hannovertől – az ASUS például eljött, annyira, hogy sokak szerint az idei Cebit szinte az ő házi kiállításukká vált. A tajvani mamut nagy standot és rengeteg újdonságot hozott, köztük sok koncepciógépet is, amelyek sem most, de lehet, hogy később sem kerülnek piacra. Ennek ellenére érdekesek, hiszen láthatjuk, merre tart a számítástechnika.

EEE JOBBRA, EEE BALRA

Az ASUS jelenleg legértékesebb márkaneve az Eee – van belőle nettop, netbook, egybegép, sőt, most már NAS is. A 2 TB kapacitású eszköz természetesen fehér színű, rajta van a megszokott Eee felirat, és nemcsak NAS-ként, de önálló eszközként is működik, legalábbis erre utal a 3,5"-es érintőképernyőn elérhető kezelőfelület és a beépített DVD-író, amely a biztonsági mentésekben segít. A hírek szerint 24/7-es használatra tervezték, és került bele szünetmentes tápegység is, tehát valószínűleg elég megbízható kis masina válik majd belőle, ha pedig az Eee Box-okhoz hasonlóan néma is lesz, akkor még izgatottabban várjuk majd megjelenését.

Ha már szóba került az Eee Box, nos, ebből is jelent meg új változat, amely egyben az új csúcsmodellnek is tűnik. Ez B206-os, ami külsőleg nem sokban különbözik eddigiektől, és igazából a specifikációkban sem láttunk újdonságot: N270-es Atom, 1 GB memória és 160 GB-os vinyó van benne. Ezt a modellt kifejezetten médialejátszásra tervezték, így került bele egy 3450-es Radeon is, ami a HDMI portot hajtja meg. A külön GPU-nak köszönhetően megfelelő programmal immár lehetséges a HD tartalmak lejátszása is, tehát elvileg van egy kicsi, keveset fogyasztó és csendes HTPC-nk.

Természetesen a közönséges EeePC sem maradt változatlan: bemutatták például az 1008HA-t, aminek különlegessége az új dizájn: mindössze 25 mm vastag, azaz nayjából a kétharmada/fele a mostani gépeknek. Billentyűzete állítólag 92%-os, tapipadja pedig multitouch-os – belső



"Veszek itt pár új alkatrészt, aztán félkézzel szétverem a T-1000-et"

felépítéséről azonban még nincsenek információk. Az 1008HA már nem koncept, az Airo viszont az: ez a hajtogatós noteszgép úgy van kialakítva, hogy billentyűzetét kinyitásakor „felemeli" az alatta lévő hardverekről. Ennek az eljárásnak hatalmas előnye, hogy sokat javít a hűtésen, anélkül, hogy mindenféle zajos ventilátorokkal kellene tuningolni a vékony dizájnos gépeket. Szintén a koncept kategóriába tartozik az a két LCD kijelzővel felszerelt netbook, amelyen a billentyűzet helyén is egy érintőképernyőt találunk. Így ha kell, gépelhetünk is rajta, e-book olvasóként viszont igazi könyvre emlékeztető hatást kelt. Aki eddig azért nem vett netbookot, mert neki táblaPC-kellett, az most már választhatja az Eee PC T91-et, amiben Z520-as CPU, SSD, tv-tuner és GPS is van.

MSI, A NAGY VETÉLYTÁRS

Ahol és amit az ASUS kiállít, ott az MSI-nek is muszáj valamit mutatnia. Tavaly nagyot alkottak az első Wind-del, idén ugyan nem volt ekkora dobásuk, de azért láthattunk pár újdonságot. Ezek közé tartozik például az N260GTX Lightning nevű grafikus kártya, amely a „military" sorozatba tartozik. Az impozáns elnevezés arra utal, hogy ezen modellek különösen strapabíróak. A meglehetősen masszív kártyán természetesen GTX 260-as GPU dolgozik, 1792 MB memória társaságában. Különlegessége a tízfázisú(!) tápellátás, és kapunk mellé még egy AirForce panel nevű külső vezérlőegységet is, amellyel menet közben is állíthatunk a frekvenciákon és feszültségeken.

A másik hardveres érdekesség az MSI Eclipse Plus alaplap volt, amely az Intel X58-as lapkakészlete mellett egy NVIDIA NF200-as chipet használ annak érdekében, hogy elég PCI-E sín álljon rendelkezésre a 3x16-os Triple SLI konfigurációkhoz. Az extra szolgáltatások közé tartozik az Easy OC Dial, amely az előbb említett AirForce panelhez hasonlóan egy külön tuning-egység. A lapon természetesen megtalálható a DrMOS lapka is.

Notesz és netbook oldalon immár közelebbről is láthattuk a CES-en már megcsodált X340 és X600 szupervékony (Celeron ULV procis)notebookokat, Wind Top nevű Eee Top-klón egybepc-ket, új GT-szériás noteszgépeket és persze pár új Wind-változatot is. Ezek közül az U115-öt szívesen megnéznénk majd élőben is, ebben ugyanis már Z530-as Atom, Poulsbo chipset és SSD+HDD tároló található – az így elérhető alacsony fogyasztásnak hála pedig az MSI 12 órás üzemidőt ígér.

EUROCOM D901C

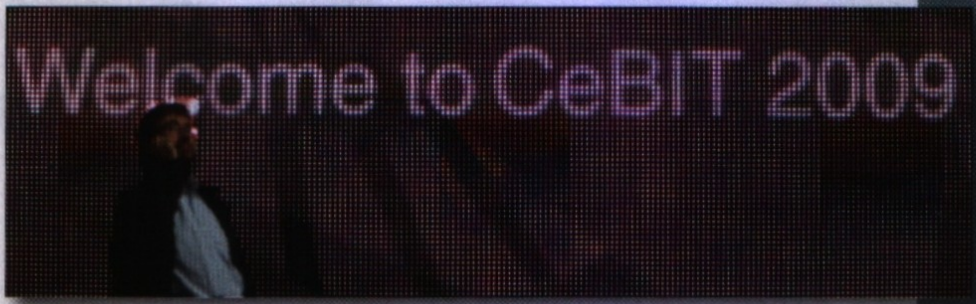
Jó pár évvel ezelőtt láttam egy kiállításon egy olyan noteszgépet, amelyben Sun Sparc processzor dolgozott – nagy volt, nehéz, gyorsan lemerült, viszont ha valaki mérnöki munkaállomást akart, nem volt vetélytársa. Hasonló termék lehet az Eurocom D901C Phantom i7 nevű hordozható rémgépe, amelynek 17"-es, 1920x1200 pixeles monitorára kerülő képet négy Core 2 Quad vagy Xenon processzor számolja ki, 16 GB DDR3 memóriával és 4x500 GB-os merevlemezzel (ez RAID5-ben éppen 1,5 TB tárhelyet jelent). A hatalmas masináról egyetlen létező csatlakozó sem hiányzik, és valószínűleg billentyűzetének tervezésekor sem kellett helyproblémákkal küzdeni.

USB 3.0 ÉS WIRELESS USB

A jövő szabványaiból is hoztak 1-1 bemutatópéldányt: az elméletben majd 4,8 Mbps sávszélességet ígérő USB 3.0 egyelőre még csak tesztverzióban működik, és ebben a formában csak 1,24 Mbps-ot nyújt, de legalább működik – a végleges eszközökre persze még várnunk kell egy cseppett. Közelebbinek tűnt a Wireless USB, már csak a Wisair WSR601 nevű eszköz miatt is, amely elsősorban a mostani USB kábelek vezetékmentes meghosszabbítására szolgál.

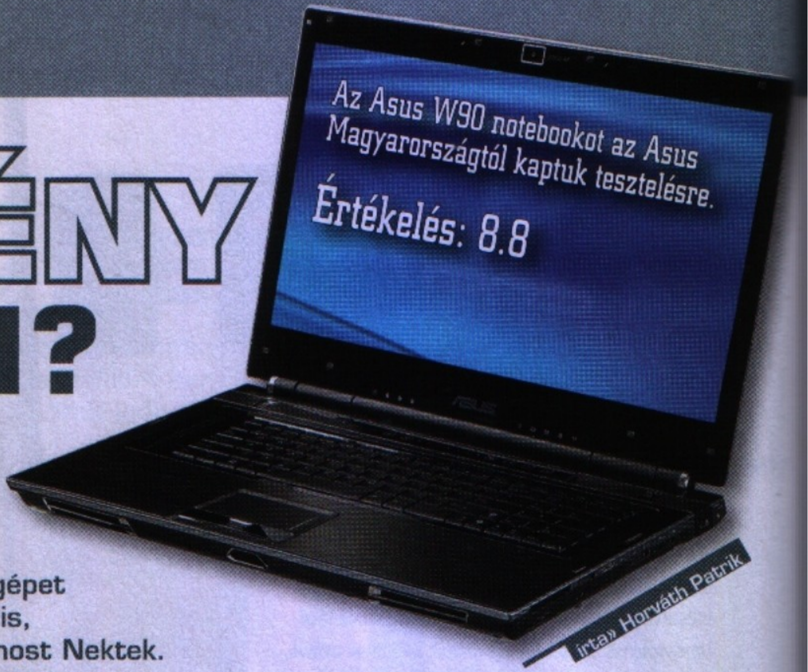
ZÖLDSÉGEK

Mint minden mostani kiállításon, a CeBIT-en is fontos szerep jutott a környezetvédelemnek. Külön részleget szenteltek a Green IT-nek, és az olyan újdonságoknak, mint a 0 Wattos fogyasztást jelentő hibernált/kikapcsolt állapotban is adminisztrálható Fujitsu-Siement Esprimo E7935 és P7935-ös számítógépeknek (bár a technológiai valójában nem más, mint az automatikusan időre történő bekapcsolás-kikapcsolás funkció továbbfejlesztése). A tápegységeiről ismert FSP egy napelemes töltőt mutatott be, amelyről USB-n keresztül tölthető eszközöket láthatunk energiával. A kis eszközben 4100 mAh-ás akku szerepel, mint puffer, és sötétség esetére hálózatról is használható, ha kell. «



A GÉPIGÉNY VAJON MI?

Asus W90



Az Asus még a januárban megrendezett CES keretein belül mutatta be elsősorban játékosoknak szánt notebookját, a W90-et. A gépet a hazai képviselet jóvoltából már tesztelhettük is, hogy exkluzív élménybeszámolóval szolgáljunk most Nektek.

írta» Horváth Patrik

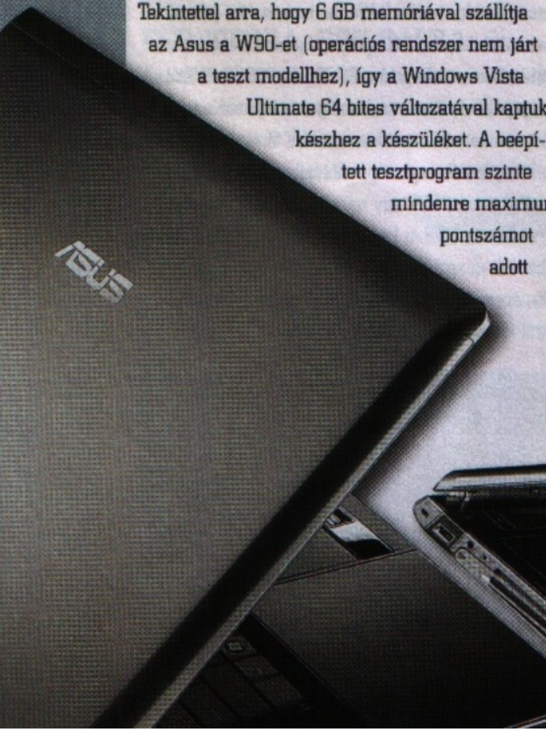
A hatalmas és súlyos dobozban egy brutális méretű és erejű masina várja leendő gazdáját. A 18,4"-os Samsung kijelző 16:9-es képaránnyal és fullHD felbontással (1920x1080) rendelkezik, így sok minden elfér az asztalon, igaz olvasásra nem annyira szerencsés ez a párosítás (de elsősorban a játékos réteg megnyerése a cél). Fényereje meglehetősen nagy, látószöge oldalról is kitűnő, bár vertikálisan a TN panel miatt nem annyira, de az átlagnál bőven jobb. A 2800 MHz-en zakatoló Core 2 Duo T9600-as processzort ha nem találnánk elég erősnek, akkor a mellékelt szoftverrel lehetőségünk van egy szempillantás alatt 3056-ra feltornászni vagy éppen ellenkezőleg, energiatakarékos és ezáltal csendes működésre ítélni. A manuális tuning lehetőségek egyébként kimerülnek a 2-12% közötti opciókban. Akkumulátoros üzemmódnál érdemes az energitakarékos megoldást választani, így nagyjából 2 óráig tudjuk használni (természetesen nem játékra) a masinát. A túlhajtás táp nélkül nem engedélyezett.

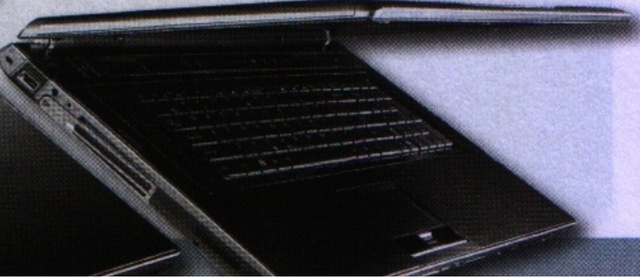
Tekintettel arra, hogy 6 GB memóriával szállítja az Asus a W90-et (operációs rendszer nem járt a teszt modellhez), így a Windows Vista Ultimate 64 bites változatával kaptuk készhez a készüléket. A beépített tesztprogram szinte mindenre maximum pontszámot adott (vagy ahhoz nagyon közelít), így kíváncsian vártuk vajon a játékok alatt mutatott teljesítmény is igazodik-e majd ehhez. Kétségtelen, hogy mind a processzor, mint a memória a játékos felhasználóknak kedvez, de nem annyira, mint az AMD nemrég bejelentett újdonsága, a Radeon Mobility HD4870X2. A CrossFireX-szel működő VGA páros megkapta mind a 800 stream processzort fejenként, csakúgy, mint az asztali nagytesó, órajelük viszont értelemszerűen alacsonyabb annál (nevezetesen 550 MHz). Memóriából is be kell érnünk az 1700 MHz-es GDDR3 modulokkal, amelyek 256 biten kommunikálnak a grafikus maggal. Mint a táblázatból is látható, gyakorlatilag nem találtunk olyan játékot, amellyel két vállra tudtuk volna fektetni a W90-et, legfeljebb a Crysis Very High beállításával jártunk közel hozzá. El kell még mondanunk, hogy üresjáratban a processzor 45, a videokártyák magjai 50-60 fok körül szaladgáltak, míg terhelésre ezek az értékek 65 illetve 85 fokra módosultak, tehát nem árt óvatosnak lenni a szellőzőnyílások környékén.

MÉRÉSEK	
DMark Vantage - Performance (pont)	8268
GPU Score (pont)	9892
Call Of Juarez DX10 1080p	27,9 (15,8)
UT3 (Corruption demo) 1080p 16xAF	89
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 1080p Ultra Detail	
Day	34 (15)
Sun Shafts	24 (11)
Devil May Cry 4 benchmark Scene 2 1080p 4xAA	109.85
Lost Planet Colonies 1080p 4xAA DX10 High	
AREA1	24.9
AREA2	40
Crysis GPU Bench 1080p Very High	24
World In Conflict 1080p Very High 4xAA 4xAF	31 (11)
Far Cry 2 (Ranch small demo) 1080p Ultra High	35,7 (25,7

A gép ettől függetlenül még huzamosabb játék után sem volt idegesítően hangos, sokkal rosszabb eredményre számítottunk ilyen téren egy HD4870X2-vel a fedélzeten.
A hangkártya szerepét a Realtek HD Audio-ja tölti be, ilyen téren semmi extrát nem kapunk, ám ha TV-re akarjuk kötni az izomgépet, akkor ezt megtehetjük a video- és audiojelet egyaránt továbbító HDMI kimenet segítségével. Tekintettel a kijelző felbontására és a gép képességeire, egy Blu-Ray olvasót nagyon hiányoltunk a repertoárból. A gép többi része mondhatni hagyományos kiszerelést mutat, a Bluetooth és FireWire portok ma már nem számítanak extrának, ahogy az ujjlenyomat- és kártyaolvasó sem. A 2 megapixeles webkamera képe nagyon szép ellenben, notebookoktól nem sűrűn látni ilyesmit. A gépben két teljsen megegyező (320 GB-os Seagate) merevelmez dolgozik, alapértelmezés szerint nem RAID módban, de ha szükségünk van rá, ezzel tovább gyorsíthatunk a rendszeren (viszont ha szétesik a tömb, akkor minden adatunk odveszik).

A térhangzású hangfalrendszerrel felszerelt Asus W90 várható kiskereskedelmi ára jelen kiépítésben 750 ezer forint körül alakul, de természetesen lesznek kevésbé durva modellek is (pl. GeForce 9600M GT-vel), igaz azokból pont az fog hiányozni, ami jelen cikkünk alanyát impozánsá teszi. «





HÁT OK, AMIÉRT NE VÁLTS VISTÁRA!

Kinek kell ma már a Vista, amikor az ingyenesen használható Windows 7 béta gyorsabb és stabilabb. Megnéztük, milyen változatokban lesz elérhető és mikorra készül el a legjobban várt Windows.

A Win7 béta fogadtatása még a Microsoftot is meglepte: mindenki, aki kipróbálta, maximálisan meg volt vele elégedve, ami ha nem is tökéletes, de a Vistánál mindenképpen jobb. Az új rendszer pedig kezel minden hardvert, ami a Vista alatt is működött, gyors, mint az XP és olyan új szolgáltatásokat nyújt, amik megkönnyítik a PC- használatot.
Egy valami azonban nem változott, és emiatt már most sokan támadják a Microsoftot: a Vistához hasonlóan a Windows 7-ből is rengeteg változat készül. Nézzük, mik közül válogathatunk idén ősszel.

STARTER: VIGYÁZAT, CSALÁS!

A fapados Windows 7 csupán 50 dollárba fog kerülni és épp csak annyi szolgáltatás lesz benne, hogy fusson a rendszer. De nem is ez a legrosszabb a Starter-ben: az OS csupán három szoftvert lesz képes egyszerre futtatni, a negyedik indítását már letiltja. Ez gyenge gépeknél, például netbookoknál még nem is feltétlenül nagy gond, legalábbis első hallásra, de gondoljunk csak bele, hány programunk fut egyidejűleg mostani rendszerünkön...

Persze biztosak lehetünk benne, hogy már a megjelenés napján elkészül a megfelelő „okosítás", azaz törés ennek a limitálásnak a feloldására, de az illegális lesz, akár egy Ultimate változat letöltése.

HOME BASIC: FEJLŐDŐ PIACOKRA

A Home Basic ma az egyik legelterjedtebb Vista változat az olcsó gépek körében. A Windows 7 Home Basic várhatóan csak a fejlődő országokban lesz elérhető, többnyire előtelepítve. A 200 dolláros rendszer alig tartalmaz majd valamilyen szolgáltatást a nyers rendszeren felül, azonban már bármennyi programot futtathatunk egyszerre.

HOME PREMIUM: AZ ARANY KÖZÉP

Valószínűleg ez lesz a legnépszerűbb Windows 7 változat. Nem túl drága (260 dollár a teljes verzió), megkapjuk vele a HomeGroup funkciót és a Media Centert – semmi sallang. Az MS elsősorban átlagos, otthoni asztali és hordozható gépekre, valamint erősebb netbookokra szánja.
A fontosabb szolgáltatások közül meg kell említenünk az Aero Glass kezelőfelületet, a kézírás felismerést, a multitouch kijelző kezelést és a Media Centerrel együtt a média streaminget is.

PROFESSIONAL: NEM JOBB, CSAK ÜZLETI

Aki többet szeretne, mint amit a Premium nyújt, logikusan az alig drágább (300 dollár) Professional doboza felé nyúlna a boltban, de ne tegye. A Windows 7 Professional a Vista Businessnek felel meg, és a Premium-nál a Presentation móddal, a helyfüggő printerkezeléssel, fejlett hálózatos adatmentéssel vagy például a titkosított fájlrendszer (Encrypting File System) támogatással tud többet.

ENTERPRISE: MEGJEGYEZNI SEM ÉRDEMES

Hacsak nem egy óriáscég mérnökeként fogsz dolgozni, nem találkozol a Windows 7 Enterprise kiadásával. A Professional minden szolgáltatását tartalmazó kiadás extraként kezeli a bootolható virtuális merevlemezeket (VHD), és minden valószínűség szerint megkapja az Ultimate AppLocker és BitLocker kiegészítéseit is.

ULTIMATE: MINDENT BELE DISZKONT ÁRON

Az Ultimate változatnál nem kell a funkciólistát böngészni: amit a fejlesztők kitaláltak, az mind benne lesz. A BitLocker védi az adattárolókat, az AppLocker-rel szabályozható a futtatható alkalmazások listája, azonban a Vista Ultimate-jével ellentétben a Microsoft ezúttal nem ígér többet a prémium kategóriában. A Vistánál az Ultimate vásárlók még azt az ígéretet kapták, hogy a Windows Update szolgáltatásán keresztül havonta új szolgáltatásokat, programokat kapnak majd ingyen. Nos, kaptak is: két év alatt egy-két játékot, animált hátteret és gutaütést, hiszen mindezért súlyos extra tízezreket kért el a Microsoft. A Windows 7 Ultimate-hez nem járnak ígéretek, cserébe az ára sem lesz csillagászati (320 dollár). «

»A WINDOWS 7 FUTÓSZALAG«

PRE-BÉTA: 2008 október - A Microsoft PDC konferenciáján mutatták be (Torrent: a zárt bemutató után 2 órával elérhető volt)
BÉTA: 2009. január 13 – Az első, bárki számára elérhető próbaváltozat, ami a PC GURU DVD-jén is vendégeskedett (Torrent: 2 héttel a hivatalos megjelenés előtt lehetett tölteni)
RC: 2009. Április 10 – A Release Candidate megjelenése, amiben már minden funkció aktív, ezután már csak hibajavítás lesz. 45 nappal később magyarul is elérhető lesz! (Torrent: 1 hónappal a megjelenés előtt már elérhetőek voltak a köztes változatok, ahogy „RC-hamisítványok" is)
RTM: 2009. Nyár közepe – A Release To Manufacture már végleges, sokszorosításra kiadott változat. Ebből készül a magyar változat is (Torrent: Mondhatni hagyomány, hogy minden Windows RTM-je a megjelenés napján tölthető a fájlmegosztókról)
MAGYAR WINDOWS 7 A BOLTOKBAN: 2009 ősz – A teljesen magyarított, hivatalos és legális Windows 7 az angol után néhány hónappal, de még idén várható (Torrent: Legkésőbb a megjelenés napján, töréssel szállítva)

Phenom II X3 710

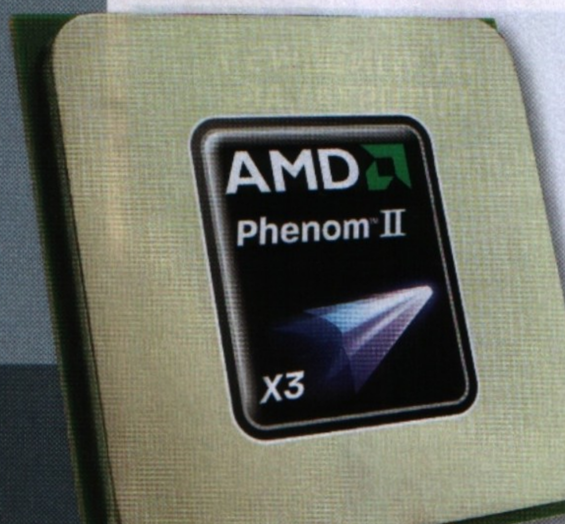
LEHET EGY MAGGAL TÖBB?

Múltkori beszámolónk óta megérkeztek a Socket AM3 folalatba passzoló hárommagos Phenom II processzorok is. Tekintettel a kedvező árcédulákra nagyító alá vettük a legolcsóbb példányt (ahogy a múltkori számban ígértük) és megnéztük mire képes a hasonló árkategóriás Intel kétmagosokkal szemben.

Írta: Horváth Patrik

Mit nyújt számunkra az AM3-mas foglalat illetve tokozás? Feljettebb energiagazdálkodást illetve DDR3 memóriatámogatást (a DDR2 mellé!). Ennek értelmében egy AM3-mas processzort nyugodt szívvel használhatunk AM2-es vagy AM2+os alaplapban DDR2 memóriával, mi is ezt tettük, hiszen AM3-mas alaplapokat nagyon nehéz még beszerezni egyelőre, ráadásul áruk is bőven 40 ezer forint felett alakul.

A fogyasztási mutatókat nézve 30W-tal beljebb van a kis hárommagos a négymagos modellhez képest (95W vs. 125W TDP), ami a gyakorlatban még mindig jóval magasabb, mint az Intel Core 2 Quad családnál, ezzel sajnos rövid távon nem tudunk mit kezdeni, itt lép be viszont a fejlettebb energiamenedzsment szükségessége az AM3 foglalattal. Jó hír, hogy ennek ellenére a processzor - hasonlóan négymagos társához - nem igazán melegszik, a 19 fokos teszthelységben 60 fokra tudtuk felmelegíteni a CPU-t a gyári (nem hőcsöves) hűtővel, amely még így sem csapott nagy lármát. Üresjáratban ugyanez az érték 38-40 fok körül alakult.



Tekintettel arra, hogy az X3 710 a legkisebb modell, ami jelenleg kapható a hárommagos Phenom II családból, bátran álltunk neki tuningolni, hiszen az X4 940 Black Edition-nel elég jó tapasztalataink voltak egy hónappal ezelőtt. A 2600 MHz-es alapórajelet egészen 3200-ig sikerült kitolni anélkül, hogy feszültséget kellett volna emelnünk. Ez mindenképpen jó eredmény, főleg ha azt is figyelembe vesszük, hogy jelenleg 35 ezer forint körül juthatunk hozzá egy ilyen gyöngyszemhez, míg az Intel mindössze egy visszafojtott 2800 MHz-es Core 2 Duo E7400-at kínál ennyiért. Feszültségemeléssel (1,5V) 200 MHz-el tudtuk stabilan überelni az addig elért eredményt, ami már nem biztos, hogy megéri a fáradozást, ha a hőtermelést és a fogyasztást is előtérbe helyezzük. Ennek ellenére a teszteket 3.4 GHz-en is lefuttattuk és szembeállítottuk az így kapott eredményeket a tízezer forinttal drágább 3 GHz-es E8400-zal.

A kapott értékeket elnézve bátran állíthatjuk, hogy a Phenom II X3 710 egy kellemes processzor a középkategóriában, amely magas órajelre képes, ráadásul mindezt a szokásos kettő helyett három maggal teszi. Egy végletekig tuningolt Core 2 Duo-val nem tud mit kezdeni, viszont nem is szükségeltetik plusz hűtő a szunnyadó MHz-ek előcsalogatásához. Fontos megemlíteni, hogy ezen az áron vehetünk négymagos Phenom X4 9650-et is, ám az alacsonyabb órajel, a magasabb fogyasztás és a visszafogott tuning lehetőségek miatt mi inkább az újoncot választanánk. Főleg azért, mert a platformváltásnál nem kell majd processzort cserélnünk, ha később az AM3 mellett tennénk le a voksunkat (ugyanis az AM3-mas alaplapokban nem működnek az AM2-es/AM2+os processzorok!). «

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus M4A79 Deluxe / Gigabyte GA-EP45-DS3, AMD Phenom II X3 710 / Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, Hitachi 320 GB 7200 rpm SATA2, Windows Vista Business SP1

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer biztosította a PC Guru számára.

»A LETILTOTT, 4. MAG AKTIVÁLÁSA«

Internet-szerte keringett a pletyka, miszerint a 2009. negyedik hetében gyártott Phenom II X3-makban engedélyezni lehet a negyedik magot (amit az AMD a gyártásnál tiltott le vagy mert hibás volt vagy azért, hogy ne legyen túl sok négymagos a piacon) SB750-es déli híddal rendelkező alaplapok esetében. Nos, mi kipróbáltuk az utolsó hivatalos és béta BIOS-szal is, hogy mi a helyzet ilyen téren. A negyedik mag előcsalogatásához Auto-ra kell állítani az Advanced Clock Calibration menüpontot. Ez a gyári BIOS-nál semmilyen változást nem hozott, a béta BIOS-nál viszont tényleg megjelent a negyedik mag, ami valószínűleg hibás volt, mert a teszthez használt Windows Vista-t már nem kezdte el betölteni semmilyen körülmények között.

	Intel Core 2 Duo E8200	AMD Phenom II X3 710	AMD Phenom II X3 710 @ 3.4 GHz	Intel Core 2 Duo E8400
3DMark Vantage CPU teszt (pont)	5511	6727	7198	6209
Crysis 800x600 Medium CPU (fps)	57,9 (28,8)	48,7 (29,6)	59 (26,8)	64,7 (44,7)
Crysis 800x600 Medium GPU (fps)	60,5 (35,9)	49,3 (27,5)	N/A	N/A
Far Cry 2 800x600 Medium (Ranch Medium) (fps)	97,5 (60,1)	97,8 (59,5)	106 (70,8)	102,7 (65,3)
World In Conflict 800x600 Medium (fps)	80 (39)	69 (41)	84 (50)	88 (51)
Cinebench 10 (pont)	2924 / 5546	2382 / 6398	3180 / 8542	3308 / 6393
WinRAR sebességteszt (KB/s)	947	1345	N/A	1053

Zárójelben a futás során mért legkisebb érték.

SÖTÉT LOVAG ÁLRUHÁBAN

nVidia GeForce GTS250

Az NVIDIA komoly veszteséggel zárta az elmúlt üzleti negyedévet, a cégnél pedig igazán komoly fejlesztések nem zajlottak az elmúlt időszakban, hacsak a presztízs értékű GTX295-öt nem vesszük ide, aminek hamarosan le is állnak a gyártásával.

Írta: Horváth Patrik

»MÉRÉSI EREDMÉNYEK«

	GTS250 DK	9800GTX+ DK Top	GTS250 DK OC
3DMark Vantage (pont)			
Performance	6660	7077	7331
High	4284	4549	-
Far Cry 2 1680x1050 (Ranch medium) dx10 Ultra High	50,9 (34,5)	54,2 (35,2)	-
Crysis 1680x1050 High GPU Bench	38,8 (27,6)	40,8 (27,6)	41,5 (28)
World In Conflict 1680x1050 Very High 4xAA 4xAF	32 (14)	34 (19)	34 (15)
Cinebench 10 OpenGL Benchmark	5169	5107	-

Zárójelben a futás során mért legalacsonyabb fps értékek.

A tavaly ősszel elkezdődött átnevezési procedúra azóta is tart, a 8800GT ha eltekintünk a feljettebb gyártástechnológiára való átállással, akkor gyakorlatilag a harmadik nevét kapta volna meg GTS150 névvel, de az utolsó pillanatban az NVIDIA visszavonta ezen lépését, ami a reakciók alapján nem is csoda.

Na de mit tud valójában a GTS250? Vélhetően a leendő vásárlókat sokkal jobban fogja ez a név vonzani (ismerve a csúcskategóriás példányok elnevezését), mint egy 9800GTX+, pedig a két kártya egy az egyben ugyanaz. Órajelek tekintetében a két kártya megegyezik, mindkettő 740(1840)/2200 MHz-en zakatol, a tesztben szereplő Dark Knight verziók közül a 9800GTX+ Top némileg eltért ettől, így minimálisan ugyan, de gyorsabb volt a GTS250-nél.

Túlhajtás és melegedés szempontjából szintén semmi eltérés nem mutatkozott a két középkategóriás versenyző között, amin már meg sem lepődtünk, a GTS250 és a 9800GTX+ is egyaránt 800/2400 MHz-ig bizonyult stabilnak.

A hőmérsékletek az azonos GPU és hűtés miatt 1 fok eltérést mutattak mindössze, amely üresjáratban 42, terhelés alatt 63 fokot jelentett (nyitott házban). A Dark Knight szérián található légkavaró egyébként egész halkan tette a dolgát és a legizzasztóbb helyzetekben sem kapcsolt feljebb, így ezen a téren jár a piros pont az Asus mérnökeinek.

Bár a Dark Night-ok nagyon magas áron kelletik magukat, általánosságban elmondható, hogy a 9800GTX+ és a GTS250 között nincs árbeli differencia, ez viszont nem jelenti azt, hogy értelemszerűen a GTS250-et kell megvenni. Míg a 9800GTX+nál létezik gyári hűtő, addig a GTS250-nél nem igazán, magyarul a gyártók saját maguk döntik el, hogy milyen módon hűtik le az 55 nm-es gyártástechnológiával készülő grafikus magot. Érdemes tehát vásárás előtt tájékozódni, mert bár a 9800GTX+ gyári hűtése sem hangos, létezhet a piacon hatékonyabb és halkabb megoldás is, amiért ráadásul nem is biztos, hogy borsos felárat kell fizetnünk.

Üröm az örömben, hogy az árcsökkentésen keresztül ment Radeon HD4870 gyakorlatilag beesett pár ezer forint híján a 9800GTX+/GTS250 szintjére és bizony a két termékcsoport között óriási különbség van teljesítményben. Az AMD lépése tehát újabb fricska az NVIDIA orra alá, aki viszont hiába mérsékelné ezen termékek árát, az AMD bejelentette, hogy újabb árcsökkentést helyezett kilátásba az érkező HD4890 miatt.

Összességében tehát elmondható, hogy gyakorlatilag egy újabb átmatricázáson vagyunk túl, a marketing gépezetet pedig valószínűleg az AMD fogja megállítani a folyamatos árcsökkentésekkel, nem véletlen, hogy egyre kevesebb GeForce-t rendelnek a gyártók illetve, hogy az exkluzív partnerek mind elpártoltak a cégtől. Hiszen gondoljunk bele: mit fog kezdeni a sok cég a felgyülemlett 9800GTX+szal? Vagy átmatricázzák őket a gyárban vagy mgpróbálják pár ezer forinttal olcsóbban értékesíteni. Kérdés vevő lesz-e a fogyasztói társadalom egy 9800GTX+ra, ha hasonló árban kaphat egy GTS250-et? «

»MŰSZAKI ADATOK«

	GTS250 DK	9800GTX+ DK Top
Gyártástechnológia	55 nm	55 nm
Shaderek száma	128	128
GPU órajele	740 MHz	775 MHz
Shaderek órajele	1840 MHz	1950 MHz
Memória órajele	2200 MHz	2360 MHz
Memória mennyisége	512 MB	512 MB
Memória sávszélesség	70,4 GB/s	75,5 GB/s
Memória sínszélesség	256 bit	256 bit

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

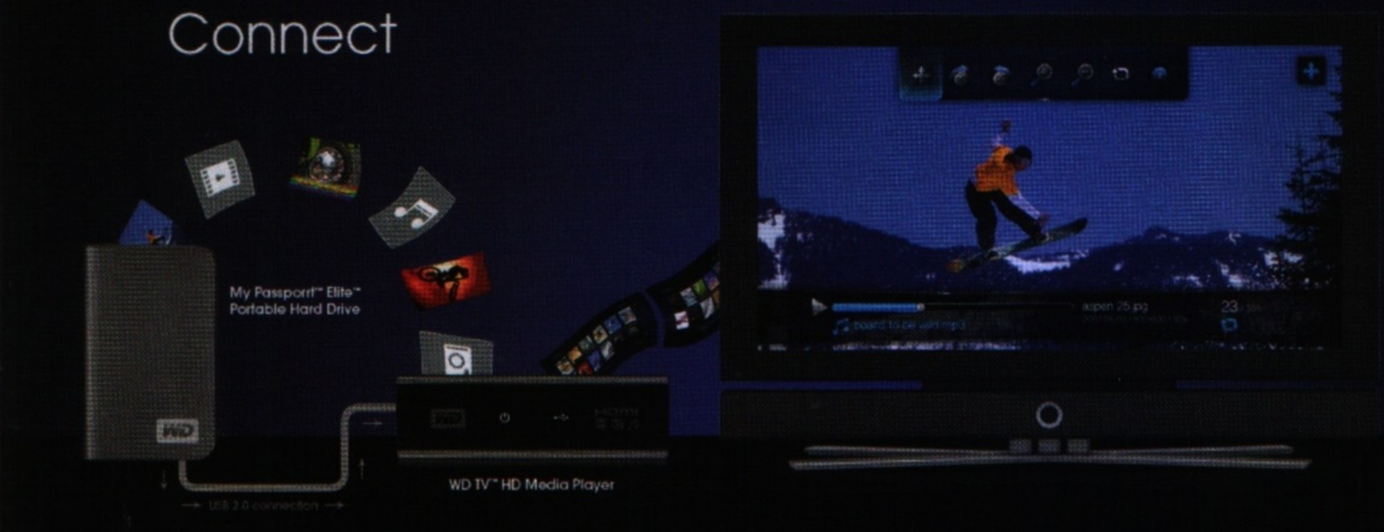
Gigabyte GA-EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8500, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi SATA2, NVIDIA Forceware 182.08, Windows Vista Business SP1

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft., a videokártyákat az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

RESZKETHETNEK A HTPC-K?

Western Digital WD TV

írta» Horváth Patrik



Alkalmunk nyílt hosszabb ideig, alaposan tesztelni a Western Digital WD TV elnevezésű médialejátszóját, az alábbiakban megosztjuk tapasztalatainkat, s kiderül mennyire komoly konkurenciát jelent egy ilyen szerkezet a HTPC-k számára.

Manapság nagy divat a különböző HD sorozatok és filmek gyűjtögetése, főleg illegális formában. Bármennyire is szép vagy nem szép dolog ez, a számítástechnikai cégek nem járhatnak behunyt szemmel, az említett tartalmak lejátszása iránti igényből fakadó piaci lehetőségeket ki kell használniuk, hiszen abból lesz csak bevétel. A piacon már több nagy tudásúnak vélt lejátszó is tiszteletét tette, talán az egyik legnépszerűbb terméknek a Popcorn Hour tekinthető, ami a maga 60-70 ezer forintos árával sokak kedvencévé vált (ebben még nincs benne a merevlemez ára, ami nem szükséges a termék működtetéséhez egyébként).

ELŐKÉSZÜLETEK

A Western Digital félig-meddig saját hordozható merevlemezének, a Passportnak a reklámozására hívta életre a WDTV nevű nagyon apró média lejátszót, ami elsősorban a konkurenciához képest mért alacsony árával lopta be magát a felhasználók szívébe. Maga a készülék nagyon egyszerű szerkezet, a feldolgozó chip ráadásul megegyezik a Popcorn Hourban találhatóval, a különbség annyi, hogy itt szoftveres támogatás hiányzik egy csomó mindenhez. Ezen nincs mit csodálkozni, rengeteg licenszet kell megfizetni ahhoz, hogy egy tényleg mindent tudó gépet tegyen le valaki az asztalra, a Western Digital itt próbált meg spórolni, amennyire csak lehet. Sajnos ennek a spórolásnak érezhető hatásai vannak, de erről majd később.

Maga a cucc egy MyBook nagyságú dobozban érkezik, amelyben a készüléken kívül egy távirányítót, a hozzá tartozó két elemet, egy hálózati adaptert, egy kompozit kábelt és egy külső merevlemez dock-ot találunk, amelybe a már említett Passport-ot tehetjük. Fontos megemlíteni, hogy önmagában a WDTV ugyan működik, de beépített memóriája nincs. Ez azért fontos, mert a drágább készülékekkel ellentétben nem kapunk se vezetékes, se vezeték nélküli hálózatot, így nem tudunk streamelni számítógépről. Ez egyben azt is jelenti, hogy vagy egy pendrive-ra vagy egy külső merevlemezre mindenképpen szükségünk lesz, amin a lejátszandó médiát tároljuk. A lejátszóhoz járó kompozit kábel legfeljebb PAL felbontásban tud jeleket továbbítani a TV felé, így ajánlott egy HDMI kábel beszerzése, hiszen ezt a kimenetet azért nem spórolták le a tervezők. Aki erősítővel és hangfalrendszerrel is rendelkezik, annak viszont külön öröm az optikai kimenet. USB-ből kettőt találunk, egyet a hátlapon, egyet pedig oldalt, pendrive esetében az utóbbit érdemes használni a könnyebb hozzáférhetőség miatt.

TÁMOGATOTT FORMÁTUMOK

Hang	MP3, WMA, OGG, WAV/PCM/LPCM, AAC, FLAC, Dolby Digital, AIF/AIFF, MKA
Videó	MPEG1/2/4, WMV9, AVI (MPEG4, Xvid, AVC), H.264, MKV, MOV (MPEG4, H.264), MTS, TP, TS
Kép	JPEG, GIF, TIF/TIFF, BMP, PNG
Lejátszási lista	PLS, M3U, WPL
Felirat	SRT (UTF-8), SMI, SUB, ASS, SSA
Nem támogatott	iTunes Store, Cinema Now, Movielink, Amazon Unbox, Vongo másolásvédett tartalmai

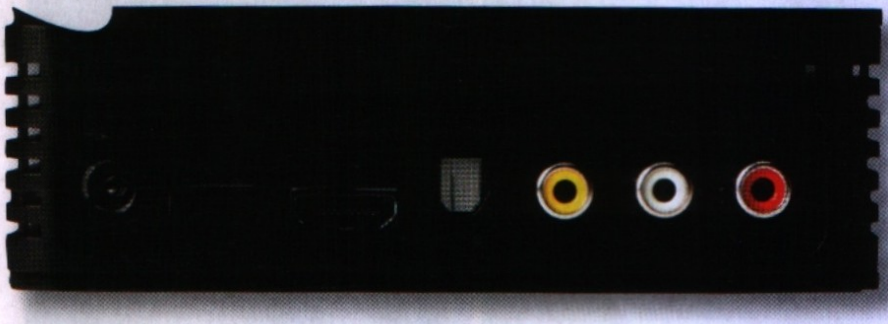
EGYÉB MŰSZAKI ADATOK

Támogatott fájlrendszerek	FAT32, NTFS, HFS+ (naplózás nélkül)
Kimenetek	2xUSB 2.0, kompozit A/V, HDMI, optikai
Méretek	40x100x125.5mm
Tartozékok	WDTV, távirányító és hozzá való elemek, kompozit kábel, Passport dock, hálózati adapter

FORMÁTUM KÁNAÁN

Bekapcsolás után rögtön megvizsgálja a gép az elérhető USB-s eszközöket, hogy talál-e rajtuk valami lejátszhatót, legyen az kép, videó vagy éppen zene. A gyártó weboldalán, a dobozon (és a mellékelt táblázatban is) megtalálhatják a támogatott formátumokat, amelyek közül valószínűleg az .mkv-t fogja előnyben részesíteni a rajongótábor. Hab a tortán, hogy az .m2ts kiterjesztésű nyers Blu-Ray anyagokat is viszi a készülék - fájlmérettől függetlenül. A DVD megszállottaknak szintén jó hír, hogy van .iso támogatás is, igaz (és ez fájltípustól független), hogy .rar csomagokból nem tudja kihámozni a betörömített adathalmazt a lejátszó.

A tesztelés során megnéztünk minden fontosabb és számunkra beszerezhető fájl formátumot, de a legnagyobb figyelmet természetesen a Matroshka konténer (.mkv) kapta. Az Apple formátumért rajongóknak jó hír, hogy teljeskörű a .mov support, röccenésmentesen viszi a WDTV még a FullHD felbontású anyagokat is és bár nincs a listán, de lejátszható az .m4v kiterjesztésű média is (igaz beletekerni nem lehet). A Microsoftért rajongóknak is van egy jó hírünk, hiszen teljeskörű a .wmv támogatás is, legyen szó HD Ready vagy FullHD felbontásról. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ide-oda tekerésnél nem pontosan pozícionál a gép, így pár másodperccel előbb vagy utóbb "tesz le" illetve néha meg is szakítja a filmnézést ismeretlen okokból, ha túl nagy sebességgel próbálunk haladni.



SZÉPSÉGHIBÁK

Jó pár .mkv-be csomagolt filmmel megkínáltuk a készüléket és sajnos összességében ha nem is túlságosan, de csalódnunk kellett. A magyar hangsávok többsége AC3 formátumban kerül tárolásra, ami örvendetes, viszont az angol anyagok szinte kivétel nélkül Dolby DTS vagy DTS HD kódolást kapnak, amelyet licenszelési okokból a lejátszó nem támogat (ellentétben a Dolby Digitallal), így néma csendet fogunk hallani, ha filmnézés közben ezekre a sávokra váltunk át. A probléma akkor van, ha a magyar és az angol hangsáv is DTS-ben van, ugyanis ilyenkor gyakorlatilag egy némafilmet tekinthetünk meg. Vígasztaljon minket a tudat, hogy ha működnének a DTS hangsávok, akkor se mennénk vele sokra, ugyanis a feliratok kódolása csak nyugat-európai kódlappal támogatott, így az "ű" és "ő" betűket kihagyja a szoftver, ami elég nehezen olvasható szöveget fog eredményezni. Külön probléma, hogy a formázás (pl. <i>) sem támogatott, így a különböző tagek mint szöveg fognak megjelenni. Szintén probléma, hogy .avi kiterjesztésű fájloknál (mint pl. az XviD-es sorozatok) a felirat egy másodpercet késik a hanghoz képest, így külön időzítőt kell használni, mielőtt a lejátszóra másolnánk az anyagot, ami hosszútávon elég macerás feladat. Pusztán élvezeti értékéből von le, de az élsimítást szintén hiányoltuk, nagyon régóta nem láttunk ilyen recés betűket.

Ha kilépünk egy filmből, a lejátszó megjegyzi hol tartottunk benne és legközelebb felkínálja a lehetőséget a folytatásra vagy az elölről kezdésre. Picit komikus, hogy akár folytatjuk, akár nem, a szoftver a hangsávokra és feliratokra vonatkozó beállításokat nem jegyzi meg, így azokat újra be kell állítanunk, akárhányszor csak elindítjuk/folytatjuk a filmet.

Akik külső DVD-olvasó/író vásárlásán törik a fejüket ne tegyék, mert ugyan nem hivatalos formában (és nem hivatalos firmware-rel) a készülék támogatja az ilyen-olyan meghajtókat, ám a tartalmukat hiába jeleníti meg, lejátszani semmit nem lehet róluk (lehetséges, hogy ez a következő firmwareekben javulni fog).

Szintén az .mkv témához tartozik még, hogy a nagyon magas bitrátájú (ami nem egyenlő a nagy fájlmérettel!) fullHD videókat néha döcögve vagy gyorsítva játsza le a WDTV, így minden esetben töltsünk le egy rövid mintát az általunk kiszemelt anyagból, hogy meggyőződjünk róla, hogy a lejátszó gond nélkül viszi azt.

Zene fronton minden formátumot kipróbáltunk, ami a kezünk ügyébe akadt, a készülék vitt is mindent rendesen, csupán két dologra lettünk figyelmesek, ami nekünk nem tetszett. Az egyik a számok közötti szünet, amely mindenképpen van. Ez valószínűleg a pufferelési eljárás miatt van így, de bizonyos esetben zavaró tud lenni, amikor az egyik szám vége belelóg a másik szám elejébe. A másik probléma az ID3 tagek kezelése körüli hercehurca. A lejátszó teljes mértékben támogatja azokat, a probléma inkább a számok sorrendjével van. Ha album nézetből indítjuk el a lejátszást, akkor a rendszer szám a címek szerint fogja elkészíteni a virtuális playlistet, ha pedig mappa nézetből teszszük meg ugyanezt, akkor fájlnév alapján halad. Utóbbi szerencsére megoldja az említett problémát, de csakis abban az esetben, ha a számok címei előtt azok albumon belüli sorrendje is megtalálható a fájlok nevében. A muzsikák egyébként futnak a háttérben, így bátran nézegethetjük kedvenc képeinket közben, melyeket különböző módon diavetítésre is befoghatunk. «

»ÖSSZEGZÉS«

Összességében véve bár néhol keserű szájízzel nyugtáztuk a lejátszó butaságait, de azért meg voltunk elégedve vele, gyakorlatilag azoknak tudjuk ajánlani, akik rendelkeznek egy legalább 8 GB-os pendrive-val (és azt hajlandók NTFS fájlrendszerre formázni a 4 GB feletti .mkv anyagok miatt), kizárólag szinkronos videókat néznek és nagyjából 30 ezer forintot hajlandóak szánni az egész média centeres dologra. Akiknek nagyobb igényük van és picit mélyebben bele tudnak nyúlni a pénztárcájukba, annak továbbra is a Popcorn marad az ideális választás a maga 60-70 ezer forintos árával, hiszen ahhoz egyáltalán nem szükséges háttértár a streaming lehetősége miatt, ráadásul minden hangsávot támogat, így az .mkv support is teljeskörűnek vagy ahhoz nagyon közelinek mondható.

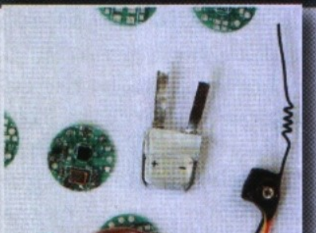
A HTPC-k gyártóinak nem kell tehát egyelőre valami más foglalatosság után nézniük, hiszen még mindig az ő gépeik biztosítják a legnagyobb flexibilitást és kompatibilitást. Mindamellett ígéretesen fejlődnek a WD TV által képviselt kategóriába tartozó lejátszók, s bár most is sok vonzó funkcióval rendelkeznek – ráadásul egészen baráti áron – még van hova fejlődniük, hogy igazán komoly konkurenciát jelenthessenek a HTPC-k számára.

HAG

HOMOK A GÉPEZETBEN

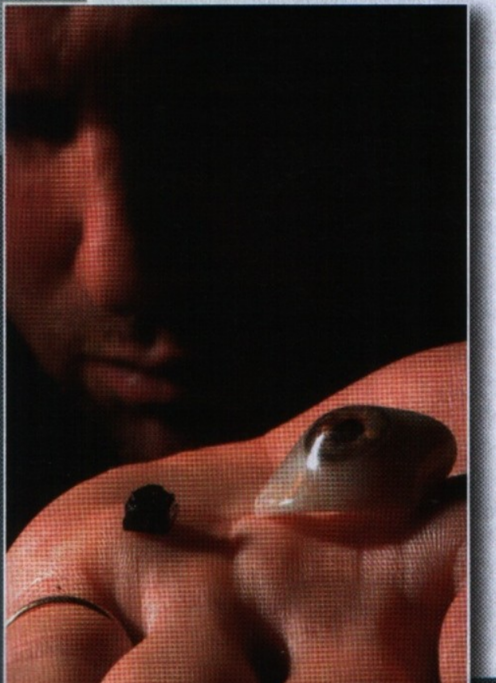
írta» JOSHUA

Én, a Kiborg



CYBORG 2.0, PROJECT EYEBORG ÉS TÁRSAIK

Nem tudom, hányan emlékeztek még Kevin Warwickra... arra a kibernetikusra, aki a Readingi Egyetem kibernetikaprofesszora és 1998 óta "az első igazi kiborg" cím büszke birtokosa. Neki egy olyan speciális chipet ültetettek a karjába, amely egy egyedi azonosító jel kibocsátásával lehetővé tette kollegái számára, hogy folyamatosan nyomon kövessék a mozgását – legalábbis a Kibernetikai Tanszék falain belül. Sőt, a megoldás egyfajta környezettel való interaktivitást is megvalósított. A folytatás 2002 februárjában következett, amikor is két kiváló idegsebész, bizonyos Dr. Amjad Shad és Dr. Peter Teddy minden idők legbonyolultabb implantátumát helyezte el egy speciális vezetőcsőbe, nem sokkal Warwick bal kezének csuklója alatt.
Az ily módon útjára indult "Cyborg 2.0" project aztán nagyszerűen demonstrálta egy ilyesfajta sajátos technológiai upgrade-ben rejlő lehetőségeket, hiszen implantátuma segítségével a prof számos "idegi interfésszel" felszerelt eszközt, köztük egy kifejezetten erre a célra átalakított elektromos tolószéket tesztelt eredményesen. A prof természetesen a Cyborg 2.0-át is csak egy közbülső állomásnak tekinti azon az úton, amelynek célja a közvetlen agy-agy és agy-gép kommunikáció kifejlesztése.
Warwicknak nemrégiben „követője" akadt, egy nem kevésbé elborult kanadai, bizonyos Rob Spence személyében. Spence gyermekkorában egy balesetben elvesztette egyik szemét, így ideális hordozójául szolgál egy igazi csúcstechnológiás implantátum számára, ami „természetesen" egy müszembe ágyazott mini-kamera (no meg a hozzá tartozó miniatürizált akkumulátorok és vezetéknélküli jeltovábbító). Barátunkat ráadásul idealisztikus célok is mozgatják, mint pl. „felhivni a társadalom figyelmét a fokozódó megfigyelésre", meg társai.



Spence sajátos ideájának egyéb aspektusait sem volt rest a köz elé tárni: „Eredetileg csak egy dokumentumfilmet szerettem volna csinálni a megfigyelésről. Azt hittem, így valamiféle szuperhőssé válhatok...a megfigyelés elleni harc bajnokává – mondotta.
„Csak Torontóban kb. 12 000 kamera van. Ezzel kapcsolatban a legfurcsaább dolog, amit felfedeztem, hogy az emberek többségét egyáltalán nem izgatják a megfigyelő kamerák, elllenben a titkos kameraszemem nagyon is zavarja őket, mert úgy érzékelik, hogy az a privát szférájuk elleni durvább támadás."
A nyilvánvaló lehetőségek ellenére Spence nem kíván saját valóságshowt indítani, sőt, tisztelendő önmérsékletről tanúbizonyságot téve még ki is kapcsolja a szemet, ha konkrétan nincs rá szükség: „Nem akarok a női öltözőbe menni (pedig ez szerintünk nem rossz ötlet). Nem akarom feltárni a világ előtt a fürdőszobai aktivitásomat...nem vagyok magamutogató – fejezte be Spence, aki a kor szokásainak megfelelően külön blogot is inditott a www. eyeborgbog.com cimen. «

Müvészi transzparencia

LG 900D

Őszintén bevallom: egy-egy újabb mobiltelefon bejelentésénél szerintem kevés érdektelenebb dolog létezik, változatosságot kizárólag az a feletti cinikus örömködés jelent, hogy a gyártó jobb sorsra érdemes marketingesei hogyan próbálják kétségbeesett igyekezettel újratárazni rég kiürült, kizárólag a népesség vészesen alulmotivált részét befolyásolni képes emo-disztruptoraikat. Persze kivételek azért akadnak, mint pl. a múlt számban bemutatott teljesen (na jó: félig) napelem hajtotta Samsung Blue Earth, vagy az épp most terítékre kerülő LG GD900. Ez ugyanis kivételesen egy tényleg figyelemreméltó telefon, így aki még most is úgy gondolja, hogy „coolnak" a Mátrix I-ben lassitott felvételen aláhulló digitális Nokia féltégla valamelyik utódja számit, nos, az kérem sürgősen revideálja álláspontját. Merthogy a GD900-nél (ami ezzel a névvel mondjuk nem fog túl messzire jutni) design szempontjából ütősebbet alkotni (legalábbis a tömeggyártásra szánt eszközök költségszintje mellett) már-már lehetetlen küldetés. A derék koreaiak ugyanis egy szerintük átlátszó (szerintem áttetsző, de ez a lényegen nem változtat) billentyűzettel látták el fejlesztésüket, amihez ráadásul egy olyan művészien üveghatású headsetet társitottak, ami leginkább egy következő generációs bong (nem dohányosok kedvéért: ázsiai vizipipa) szivócsövére hajaz. Persze nem feledkeztek meg a szokásos funkciókról sem, így akinek a transzparencia helyett a 7.2Mbps HSDPA, vagy az ultravékony (13.4 mm) kivitel dobogtatja meg a szivét, nos, az sem marad stimulus nélkül. «

Elektronikus könyvek már telefonra is

KINDLE FOR IPHONE

Az Amazon kétségkívül figyelemreméltó e-book megoldásáról, a tradicionális könyvek szerelmeseit immár második inkarnációjában rémisztgető Kindle-ről már sokan sok mindent leírtak, mi pedig nem szeretünk másokat ismételni, így inkább a project egyik önálló életre kelt mellékszálára összpontosítunk. Az történt ugyanis, hogy az Apple iPhone alkalmazások webáruházában (AppStore) nemrégiben különösebb hírverés nélkül megjelent a „Kindle for iPhone", vagyis az a szoftver, ami cupertinóiak nem kevéssé túlbeszélt üdvöskéjét is alkalmassá teszik a Kindle-höz szánt tartalmak megjelenítésére . Iparági szakértők szerint az Amazon ennél okosabbat nem is húzhatott volna: egyrészt jónéhány millióval megnövelte potenciális felhasználóinak táborát, másrészt ügyesen elébevágott az Apple ilyesfajta próbálkozásainak. Nem mintha azok különösebb figyelmet fordítanának az elektronikus könyvek gyorsan bővülő piacára... mivel maga a „tévedhetetlen" főmérnök, Steve Jobs mondotta volt, miszerint „teljesen mindegy, hogy jó, vagy rossz-e a megoldásunk, a tény az, hogy az emberek nem olvasnak többé. Az amerikai népesség negyven százaléka egyetlen könyvet ha elolvasott az egész múlt év folyamán. Az egész koncepció eleve elhibázott, mert az emberek nem olvasnak többé."

Nos, szerencsére a tények egészen mást mutatnak, az emberek igenis olvasnak, és a Kindle is egész szép anyagi sikert hozott az Amazonnak. Jobsnak esetleg egyetlen dologban lehet igaza (abban is csak közvetve): az általuk gyártott telefon méreteiből kifolyólag valóban kevésbé alkalmas a hosszabb időtartamú olvasásra. De kell-e ezért máris temetni a Gutenberg-galaxis tradicionálisabb részét? «

»RÖVIDHÍREK«

A Philips egy futurisztikus „ablak" piacra dobását tervezi néhány éves távlatban. Az ablak alapanyagát átlátszó OLED rétegek adnák, felhasználási területtől függően üvegbe, vagy műanyagba ágyazva – a felület a tervek szerint nappal „tiszta" volna, ám éjszaka hangulatos világítótestként tudna funkcionálni. «

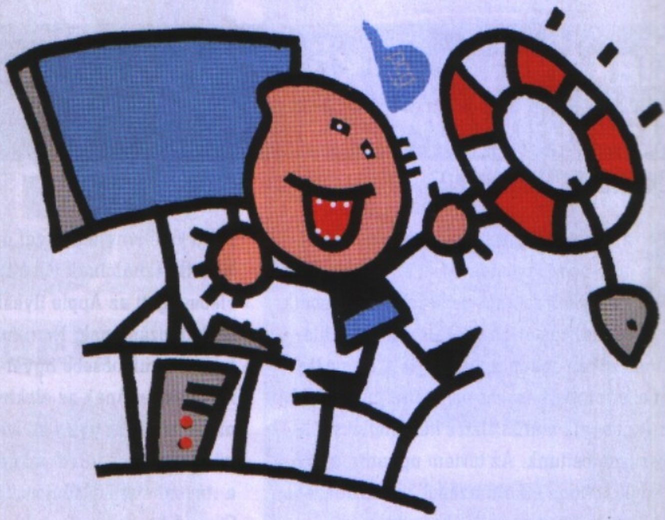
Néhány amerikai flipper fanatikus, a tengerentúli árkádinséget megunva megalkotta saját csúcstechnológiájú pinball platformját. Ráadásul nem kevés ötletességről tanubizonyságot téve a „front-end" kivételével teljesen megspórolták a mechanikus komponenseket és inkább egy lábakra erősített HD felbontású LCD monitoron hozták létre az illúziót a Future Pinball elenevezésű 3D-s flipper szoftver segítségével. Így egyetlen rendszeren szinte bármelyik asztal szimulálhatóvá válik. «

Egy brit felhasználó notebookja féregtámadásnak esett áldozatul. Ez önmagában még elég hétköznapi hírnek számít, de ha hozzátesszük, hogy ezúttal egy valódi féregről volt szó, akkor máris változik a kép. Márpedig itt ez volt a helyzet: a Mark Taylor notebookját szétszerelő szervizesek egy olyan , kb. 12cm-s gyűrűsféregre bukkantak a gépben, amely nem átallott a jó meleg processzor mellett felütni tanyáját, ezáltal elhalálozásra bírva az erre az esetre láthatólag nem felkészített hűtési rendszert. «

A Mitsubishi nemrégiben bejelentette a világ tudtunkkal első HD autóhifi/videó rendszerét. A megoldás alapja egy minatürizált Blu-Ray lejátszó (a mérete csak kb. egyharmada egy normál egységének), no meg egy Linux-alapú mini komputer, amit a helytakarékosság végett a navigációs rendszerrel integráltak egybe. Az egyetlen negatívum, hogy csak 2010-ben jelenik meg – akkor is csak Japánban... «

HARDVER-MENTŐÖV

írta» HORVÁTH PATRIK



GTA IV GÉPIGÉNY

Csá gurusok!
Remélem megy a meló! A GTA IV-gyel kapcsolatban szeretném a segítségeteket kérni! Tehát a konfigom:
Alaplap: Gigabyte GA-P35/P31 VGA: MSI N9800GT 1024 Mb DDR3 NVIDIA Cuda Support, NVIDIA SLI Ready PureVideo HD Gaming Series RAM:2 GB Kingston Processzor: Intel Core 2 Duo 3 GHz Tápegység: HKC USP5550 550W Ezen miért akadozik a GTA IV? És amúgy jó a gépem? Ez az alaplap mekkora GHz-s procit vinne el max? Légyszi rakjatok be az újságba thanx!:D Ja és minden frissítést letöltöttem! (a drivert is beleértve!)
Jó munkát fiúk! Kopeszka

Kedves Dávid!
A GTA IV számítógépen egy elég furcsa jelenség, gyakorlatilag bármilyen rendszert képes megzabálni megfelelő beállítás esetén. Bár a négymagos processzorokat is nagyon szereti, a 3 GHz-es Core 2 Duo bőven elegendő kell, hogy legyen. Ami inkább probléma az a videokártya és a memória. Utóbbiból nem árt a 4 GB, előbbi pedig sajnos akárhogy is nézzük hardveresen egy közel másfél éves termék (8800GT/9800GT), így kezd eljárni az idő felette, egyedül az NVIDIA átmatricázási szokásának köszönhető, hogy még kapható (igaz a 9800GT már fejlettebb gyártástechnológiával készül). Sajnos mindenképpen kompromisszumra fogsz kényszerülni, magasabb felbontásnál az igazán durva grafikához ennél jóval erősebb videokártya kell (HD4870, GTX 260). Az alaplapodba egyébként bármelyik ma kapható két- és négymagos Intel Core 2 processzor belemegy, de ha ellátogatsz a gyártó honlapjára (www.gigabyte.com.tw) és kikeresed pontosan a saját alaplapodat az LGA775 részlegben, akkor a CPU Support menü alatt mindig megtalálod az aktuális listát.

VGA DRIVER MIZÉRIA

Hello PCG! A segítségeteket szeretném kérni! Nemrégiben (kb. 2 hónapja) vásároltam egy Nvidia 9800 GT-t Zalman hűtővel. Nem is volt vele probléma, de mostanában játékok közben egyre többet lefagy a gép és azt írja ki, hogy a képernyő illesztőprogram meghibásodott. Már többször újratelepítettem a kapott CD-n lévő programot, de ugyanez a probléma. Kérlek segítsetek!
Előre is kösz : KICCIPO

Kedves Milán!
Én a helyedben hagynám azt a drivert és letölteném a legfrissebbet az NVIDIA honlapjáról (www.nvidia.com). Jelenleg a legújabb verzió a 180.08-as. Előtte a Vezérlőpult/Programok hozzáadása/eltávolítása (Windows XP esetén) vagy a Vezérlőpult/Programok telepítése/törlése (Windows Vista esetén) menü alól eltávolítanám a jelenleg használtat (NVIDIA Display Drivers). Ha a friss meghajtóprgram se oldja meg a problémádat, akkor elgondolkodnék a videokártya garanciális cseréjén.

WLAN HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSE

Hello!
Évek óta (kb. 1996) olvasom már az újságot kisebb-nagyobb rendszerességgel, de most először zaklatnálak titeket. Szeretnék kiépíteni egy helyi hálózatot egy laptop és egy asztali PC között. Az utóbbi ezek után is vezetékkel kapcsolódna a nethez, a laptopot viszont Wi-Fi-s megoldással szeretném csatlakoztatni. A laptopon Windows Vista SP1 van, a másikon Windows XP SP3. Milyen routert tudnátok ajánlani? Egy kb. 100 négyzetméterű, egyszintes ház egyik sarkából kellene lefedettséget biztosítania a ház egész területén. Egy pár hasznos tanács sem ártana, hogy hogy is kezdjek hozzá. Az újságba nem muszáj berakni, minél hamarabb kapnék választ, annál jobb lenne. Előre is köszönök mindent!
Varga Gergely alias Mirhe

Kedves Gergő!
Szerintem a legideálisabb megoldás egy Linksys vagy Belkin WLAN router beszerzése (attól függően, hogy a notebookodban milyen gyors WLAN kártya van (802.11g ill. 802.11n), és routert is ilyen sebességgel válasszanék). A vezeték nélküli routerek mindegyike tartalmaz legalább három vagy négy LAN csatlakozót is, tehát tudod vezetékesen és vezeték nélküli módban is egyszerre használni. A történet innentől kezdve egyszerű. Ha UPC-s előfizetésed van (Chello), akkor szükséged lesz a router beállításainál egy Mac cím klónozásra (ez a használati útmutatóban pontosan le van írva, erre most nem térnék ki), ellenkező esetben ezt felesleges megcsinálni. A szolgáltatótól kapott felhasználónevet, jelszót és DNS címet szintén a router beállításainál kell megadnod! Azt a kábelt, amelyik jelenleg a PC-dbe megy ki kell húzni és bedugni a router Internet csatlakozójába (szokták WAN-nak is nevezni). A routerhez mellékelt LAN kábel egyik felét ezek után bedugod valamelyik LAN portba, a másik felét pedig csatlakoztatod a géphez, így a vezetékes kommunikáció adott (ne felejtsd el a hálózati beállításoknál Windows XP alatt az IP és DNS címeket automatikusra átállítani, mert a router dinamikus címkiosztással (DHCP) szokott dolgozni). A vezeték nélküli résznél én beiktatnék egy lépést, hogy illetéktelenek ne tudjanak hozzáférni a hálózatodhoz. A router beállításainál (ezt sokszor csak vezetékkel tudod megtenni, tehát a PC-dről, lásd kéziönyv) megadnék egy WPA titkosítású jelszót, amelyet a router minden esetben kérni fog, ha valaki csatlakozni kíván a hálózathoz (vezeték nélkül). A Windows Vista megkérdezi majd első csatlakozás után, hogy elmentse-e a WLAN hálózat beállítását, ha erre igent nyomsz, akkor többet nem kell beírnod a jelszót a notebookodon. Ahhoz, hogy a PC és a noteszgép között tudják másolgatni meg egyáltalán fájlokat böngészni szükség van arra, hogy egy munkacsoportban legyenek, így találj ki egy nevet és azt állítsd be mindkét gépen a Rendszertulajdonságok/Számítógép neve/Munkacsoport menü alatt. Tekintettel arra, hogy egy vezeték nélküli hálózat helyi hálózatos sebessége alig haladja meg az 1-2 MB/másodperces értéket, nagyobb állományoknál sokkal egyszerűbb és gyorsabb egy pendrive használata.

GÉPFEJLESZTÉS I.

Szeva Patrik! A régi gépem már eljutott arra a szintre, hogy csak irodai alkalmazásokra elég, de én játszani akarok és elég tanácstalan vagyok, ezért kérlek segíts. Amiket eddig kinéztem: Alaplap: Asus P5 KPL-VM vagy MSI G31 Processzor: Intel Pentium Dual Core E5200 vagy Intel Core 2 Duo E7300 Memória: 2 GB Kingmax DDR2 800 MHz Grafikus kártya: Nvidia GeForce 8800GT 512 MB GDDR3 vagy Nvidia GeForce 8800GTS 512 MB (na itt még az lenne a kérdés, hogyha még árulnak ilyet

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártyal és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

hol tudom újonnan beszerezni és mennyibe kerül? Vagy ha esetleg tudsz a 20-25 ezer forint közti ársávban jobbat mondani VGA-ból akkor nagyon megköszönöm) Táp: FSP 400 W Ezt a gépet én úgy tervezem, hogy veszek egy erős procit egy hozzá passzoló (legolcsóbb) alaplappal meg memóriával (és tápppal), aztán később megveszem a grafikus kártyát is hozzá, addig meg még gyűjtök pénzt jobbra. Grafikus kártya nélkül a keretem 55 ezer Forint. Kérlek hamar válaszolj mert nagyon sürgős. Amúgy meg az újság nagyon jó csak így tovább. Ui: Egy ilyen gépen milyen játékok futnának el 1280X1024-ben? (pl.Left 4 Dead, Call Of Duty 5, Crysis (warhead) Far Cry 2 stb)

Kösz Zolika _ 47

Kedves Zoltán!

Aranyszabály, hogy alaplapon és tápegységen nem szabad spórolni. Utóbbival nincs is gond, az általad választott 400W-os FSP szerintünk a minimum minőség ma egy átlag gépbe. Alaplap terén már nem biztos, hogy egyezik a véleményünk, általában a kifejezetten olcsó termékeket silányabb kondenzátorokkal, sokkal gyengébb feszültségszabályzókkal látják el, ami hosszabb távon instabilitáshoz, könnyebb meghibásodáshoz vezethet (főleg, ha az emberfia még tuningolni is akar). Én inkább 15-16 ezer forint körül húznám meg a határt, ha alaplapról van szó. A chipset gyakorlatilag mindegy, valamelyik modernebb Inteles legyen (P31/G31,G33/P35/P45/G41/G43/G45). Processzorból szerintem elég az E5200 is, nem gyorsabb annyival az E7300, hogy megérje a 10-12 ezer forintos árkülönbséget. Sokkal jobban jársz, ha ezt a különbözetet a videokártya árához csapod. Ha már szóba került a videokártya, 8800GT-t már nem kapni (vagyis igen, de 9800GT-nek hívják), 8800GTS utódja pedig a 9800GTX. Én egyik kártyát sem ajánlom jószívvel, 20 ezer forint körül a Radeon HD4670 a nyerő választás, 28-30 ezer körül pedig a HD4830 (én mindenképpen az utóbbira próbálnék gyűjteni). Memóriából 4 GB-nál lejjebb ne add semmiképpen. Egy ilyen gépen az általad felsorolt játékok közül bármelyik elmegy elég magas részletességgel 1280x1024-ben, efelől biztosíthatlak.

GÉPFEJLESZTÉS II.

Helló Patrik! Egy új gép vásárlásával kapcsolatban lenne néhány kérdésem. Szeretnék venni egy jó gépet, amihez pár évig nem kell nyúlnom (lehetőleg 200.000 alatt), de nem vagyok biztos abban, hogy milyen procit vegyek bele. A konfig így nézne ki:

Asus P5KPL-AM S775 Kingmax 2GB DIMM DDR2 8000MHz (×2) Sapphire Radeon HD4870 512MB Kolink CX6704B 400W

Ehhez szeretnék egy lehetőleg 4 magos procit, de nem akarom, hogy feleslegesen jó legyen. Én a Q6600 2.40 GHz mellett vagyok eddig, de nem biztos, hogy nem adnék ki még egy tizest a Q6700 2.66 GHz-éért. Ezen kívül érdekelne még, hogy az alaplapba integrált hangkártyától mennyit várjak? Érdemes lenne rögtön venni bele egy másikat (is)? Utolsó kérdésem pedig, hogy monitorok terén a 22" BenQ E2200HDA még mindig jónak számít? A 2009-es első számotokban még azt emeltétek ki, mint legjobb választást, de a harmadikban, a Guru Álom PC-nél már mást javasoltok, rögtön a basicben, pedig az a Samsung kisebb felbontású (22" Samsung 2233BW 1680×1050, TN) és drágább.

Válaszod előre is köszönöm: Tamás

Ui.: Szuper a Guru és már eddig is sokat segítettetek!

Kedves Tamás!

Én igazság szerint se a Q6600-at se a Q6700-at nem venném már meg. Nincs velük semmi baj, csak a játékok még mindig nem sokat profitálnak a harmadik és negyedik magból és nem hiszem, hogy ez idén változni fog. Összességében sokkal jobban jársz egy nagyon gyors kétmagossal (a későbbiek folyamán úgyse a processzor lesz a visszahúzó tényező, hanem a videokártya). Ennek fényében én inkább egy E8400-at vennék pár ezer forinttal a Q6600 ára alatt (kivéve, ha a Q6600-at tuningolni szeretnéd, akkor áldásom rá:)). Az alaplapot és a tápot (de főleg az utóbbit) én egyből kivágnám a kukába és valami normálisabb verziót keresnék. Ha nem akarsz túl sokat költeni, akkor a szokásos 400W-os FSP ajánlható, bár négymagos procival és HD4870-nel nem biztos, hogy erőltetném, akkor már inkább egy pár ezer forinttal drágább Corsair CX400. Alaplapból neked is valami 15-20 ezer forint közötti Gigabyte/Asus/MSI javasolt, szigorúan Intel chipsettel (P35/P45). A legtöbb alaplapra ma már Realtek HD Audio chip kerül, ezek minimálisan térnek el egymástól és hacsak nem rendelkezel valami nagyon profi hangrendszerrel én nem nagyon látom értelmét a cseréjüknek. Az említett Benq monitor azért került ki a listából akkoriban, mert hiánycikk volt mindenhol, így nem akartunk olyan terméket javasolni, amit az olvasók nem tudnak megvenni. Ennek fényében jutott a választásunk a digitális bemenettel is rendelkező – és jóval szebb – Samsung 2233BW-re, amit a mostani számban már a webkamerával is rendelkező Asus VK sorozat váltott fel.

VIDEOKÁRTYA KÉRDÉS

Sziasztok! Szeretnék pár kérdést feltenni VGA csere ügyben! Konfigom: Asus P5Q Pro Core 2 Duo E8500 4Gb DDR2-800 RAM Gigabyte 8800GTS 320MB A kérdésem pedig az lenne, hogy milyen VGA passzolna ehhez a konfighoz leginkább? Gondolkoztam rajta SLI-be kötni még egy ilyen kártyát, de igazából nem nagyon találtam használtan sehol pont ilyen kártyát. Egyáltalán érdemes SLI-t használni? Vagy vegyek inkább másik VGA-t? Amúgy márkától független a dolog vagy meg kell egyeznük? Olyan megoldás kellene, amivel még egy darabig elleszek akár közepes beállításokkal nem lényeg a Max. Előre is köszönöm a segítséget!

Szűcs Ferenc

Kedves Feri!

Az alaplapod nem támogatja az NVIDIA kétkártyás technológiáját (az SLI-t), így kár is gondolkodni ilyen megoldásban, de még ha támogatná, akkor is lebeszélnélek róla, mert nem éri meg ár/teljesítmény szempontjából. Szerintem a legjobban egy Radeon HD4870-nel jársz, abból is a legolcsóbb Sapphire Edition a leghalkabb, már 50 ezer forint alatt meg lehet kaparintani és legalább kétszer gyorsabb a mostani kártyádnál.

PROCESSZOR KÉRDÉS

Üdvözletem!

Szeretnék processzort venni a következő konfighoz:

-alaplap:INTEL P5PL2-E

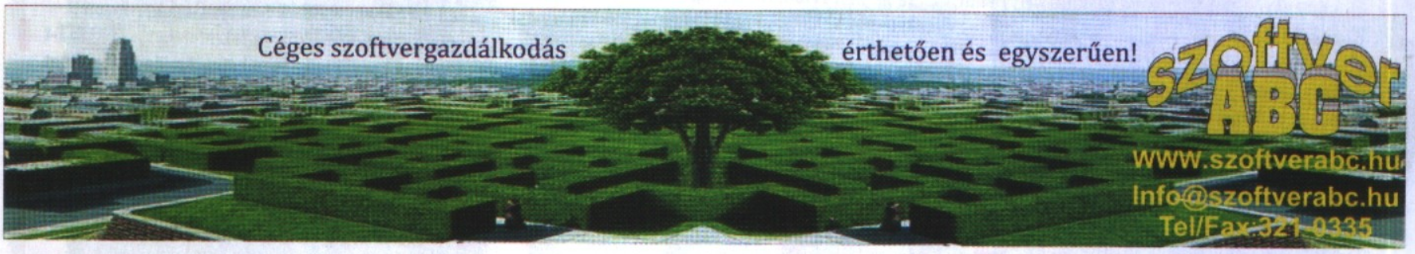
-videokátya:RADEON 4850 512MB -ram:2x 1GB -táp:450W

20e forint körüli processzort szeretnék, ami kihajtja a videokártyát. Gondolkodtam az E5200-on, mi a véleményetek? Válaszotokat előre is köszönöm!

Dragon

Kedves András!

Sajnos az alaplapod nem támogatja a 45 nm-es gyártástechnológiával készülő Intel processzoro-



kat, hiszen a rajta található chipset (i945) már nagyon régi. Ha mindenképpen Core 2 Duo CPU-t szeretnél, akkor a 65 nm-es E4xxx és E6xxx szériából kell választanod. Ezek jó eséllyel már nem nagyon kaphatók újonnan (az E4600 még igen, de nevetséges áron), így mindenképpen egy használt darabot kell majd felhajtanod. Ezt a különböző apróhirdetéssel foglalkozó oldalakon érdemes megtenni, szerintem 15 ezer forint körül már meg lehet fogni egy 2.2 GHz-es E4500-at.

GÉPFELÚJÍTÁS

Hello! Azon gondolkoztam mostanában, hogy fel kéne turbóznom a gépet! Jelenlegi konfigom: ASRock P4i65G Alaplap 3 GHz Intel proci 2*256MB Pqi DDR RAM Radeon 9600 128MB VGA (AGP csatlakozó) Codegen 300W táp. Tanácsot kérnék, hogy melyiket válasszam, de ha tudtok mást, akkor ajánlhattok hasonló árkategóriában! Nos én ezekre gondoltam: AsRock Alive XFIRE ESATA2 vagy Gigabyte G31M-S2L deszkára 6000 Athlon64 X2 vagy E5200 Pentium Dual-Core procira Radeon HD4670 vagy HD3850 videókártyára 2GB RAM-ra gondoltam. (RAM-ot ha lehet légyszi ajánljatok!) Valószínűleg kellene vennem egy 350W-os tápot is! Nos a segítséget előre is köszönöm!
Üdv. Cusa

Kedves Cusa!
Én mindenképpen az Intel patformot javaslom neked, bár az említett két processzor között alapórajelen nem igazán van teljesítménybeli különbség (ellenben az E5200 jobban tuningolható és kevesebbet is fogyaszt). A két videokártya közül egyértelműen a HD4670 éri meg jobban (teljesítményben nem sok különbség van, de nem igényel tápcsatlakozót, rövidebb a nyákja és fejlettebb az energiagazdálkodása). Memória tekintetében én 2x2 GB-ot vennék, márkában majdnem mindegy, a Kingmax és Geil modulokat szoktuk mindig ajánlgatni. Tápegységből (ha már megemlítetted) én csak és kizárólag FSP-t (PNF széria) és Corsair-t vennék.

UPGRADE

Hali Patrik!
Van egy elég régi gépem, éppen ezért szeretném bővíteni. Nem vagyok dúsgazdag, pénztárcakímélő konfigot szeretnék. Azt szeretném tudni, mit vegyek ehhez a konfighoz, hogy kiegyensúlyozott és azért újabb gépet kapjak? A konfig:
ASRock P4VM890 Intel Celeron D 340, 2956 MHz 1,5 GB DDR-400 RAM MSI NX9400GT
Ezek közül szeretnék valamit módosítani. Tápot megint csak nem tudok, így ha megkérhetnélek, egy normálisabbat írnál, így meg tudnám nézni kell-e rajta változtatni vagy sem.
Ezer kösz, chris

Kedves Chris!
Sajnos ezek közül büntetés nélkül maximum a videokártyát tudod kicserélni, de a ma már nagyon elavultnak és lassúnak számító processzor miatt érdemi változást aligha fogsz látni. Az alaplap-CPU-RAM hármas együtt kezelendő, ugyanis a deszkába friss processzort nem tudsz beletenni, a processzort ha beleteszed egy új alaplapba szinte semmit nem csináltál, a memóriát pedig szintén nem tudod egyik mai alaplappal sem használni. A pénztárcakímélő megoldás talán egy AMD-s konfig lenne, valamilyen 740G, 780V chipsetes alaplappal (esetleg 770, de ő már drágább), egy X2 5200+szal és 2 GB Kingmax DDR2-800-as memóriával. Ez körülbelül 35 ezer forintba kerül, ennél olcsóbban szerintem csak használt alkatrészekből jössz ki, mert Inteles platformnál se jobb a helyzet. Videokártya intenzív felhasználásnál egyébként sok megváltást nem fogsz tapasztalni egy új géppel, gondolok itt a játékokra, így később mindenképpen be kell ruházni minimum egy Radeon HD4670-be 20 ezer forint körül (alatta nem éri meg VGA-ra pénzt kidobni).

GTA IV GÉPIGÉNY

Csá Gurusok! Azt szeretném kérdezni, hogy milyen minél olcsóbb konfig lenne az, ami szaggatás nélkül el tudná futtatni a GTA IV-et? Tuningtól nem riadok vissza. Jelenlegi konfigom: Intel P4 1,7 Ghz proci ASUS P4Pe BP alaplap 1 GB RAM (nem tudom, hogy milyen, asszem Kingston) NVidia GeForce 6600 GT videokártya SoundBlaster live 5.1 (úgy emlékszem) Válaszotok előre is köszi!
Gábor

Kedves Gábor!
Sajnos az általad feldorolt alkatrészek mindegyikét ki kellene cserélni ahhoz, hogy a GTA IV élvezhetően fusson legalább közepes beállítással. Videokártya terén egy Radeon HD4670 a minimum, processzor terén egy Core 2 Duo E5200 (amelyet 3 GHz felett kellene hajtani) és 2 GB DDR2-800-as memória. Ehhez értelemszerűen alaplapot is kellene cserélned, amely egy Intel G31-es chipsetű Asus/Gigabyte/MSI deszka lenne legrosszabb esetben is. Ha mindezeket összeadom, akkor látható, hogy 60 ezer forint alatt nem tudod megúszni a beruházást, így ha rendelkeznél egy LCD vagy plazma TV-vel én biztos, hogy egy Xbox360 vásárlását támogatnám a leginkább.

GÉPVÁSÁRLÁS

Helló! Először is nagyon király az újság! Másodszor – amiért tulajdonképpen írok – abban szeretném a segítségedet kérni, hogy gépvásárlás előtt állok és arra kérnélek, hogy nettó, azaz ÁFA nélkül (csak a gyengébb olvasók kedvéért:)) 100 000 Ft értékben állítsatok nekem össze egy számítógép konfigurációt, olyat ami ebben az árkategóriában jónak számít, rád bízom, én nem értek hozzá, játékra és netezésre használnám! Csak magát a gépet, monitor, egér, billentyűzet és hangfal nélkül, ja és merevlemez elég egy 500 GB-s, TV Tuner kártya pedig nem kell! Több kikötésem nincs! Válaszodat előre is köszönöm! Üdv Sasha

Kedves Sasha!
A „jónak számít" elég relatív kifejezés, hiszen miben számítson jónak egy bruttó 120 ezres gép? Játékban, munkában esetleg fotófeldolgozásban? Megkockáztatom, hogy téged inkább a játékok érdekelnek és az alábbi rövid listát is ezek alapján állítottam össze:
Alaplap: bármilyen Intel P35/P45 chipsetes deszka megteszi (Gigabyte/Asus/MSI triumvirátusból)
Processzor: Intel Core 2 Duo E5200
Videokártya: Sapphire Radeon HD4830 512 MB
Merevlemez: Western Digital Caviar Blue 640 GB
DVD-író: kb. bármilyen megfelel a célnak, a lényeg, hogy SATA csatlakozós legyen
Memória: 2x2 GB Kingmax DDR2-800
Ház+táp: Gigabyte házak közül válogass (amelyikben van táp) illetve egy olcsóbb ház plusz mellé egy FSP 400W-os jószág

SOCKET AM2 ALAPLAP KÉRDÉS

Tisztelt PC Guru Team! Szeretném a segítségeteket kérni alaplapcsere kapcsán. A gépemet 2006-ban vásároltam. Az alaplapon kívül azóta fejlesztgettem a gépem, a procit X2-re, a videokártyát, a tápot valamint a memóriát cseréltem. A jelenlegi konfigom: Alaplap: Asus M2V Processor: AMD X2 6000+ Videokártya: GeForce 9600GT 1GB Memoria: 2x2GB DDR2 800 MHz Táp: HKC 550W A konfigomban az alaplapot kissé "öregecsének" tartom, ezért olyan alaplapot szeretnék vásárolni, amibe a jelenlegi procit is bele lehet tenni, ugyanakkor a későbbiekben – fejlesztve a gépem – X4 fogadására is képes legyen. Erre a Gigabyte GA-MA790X-DS4 alaplapra gondoltam, csak az a baj, hogy ez az alaplap csak az 1066 MHz-es memoriát támogatja. A mostani memóriát kifogástalanul tudja majd kezelni vagy a 800 MHz-es memoriákat le kell cserélni 1066 MHz-esre? Az X4 proci a jelenlegi videokártyámhoz túl erős, vagy a jelenlegi videokártyámat cserélni kellene? Figyelembe véve a leírtakat a tápra is szeretnék tanácsot kérni lehet hogy erősebb kellene? Válaszotokat előre is köszönöm.
Tisztelettel: Szabó Zoltán

Kedves Zoltán!
Én mindenképpen olyan alaplapot vennék, ami rendelkezik Socket AM3-mas processzortámogatással és SB750-es déli híddal. Ezek picit drágábbak a kifutó 790X-es deszkáknál, de – szerintem – megérik a különbözetet. Az 1066 MHz-es RAM támogatás természetesen nem azt jelenti, hogy az eddigi 533, 667 és 800 MHz-es modulok nem működnének, csak most már az 1066 MHz-eset nem kell „visszabutítani" alacsonyabb órajelre, hanem mehetnek a névleges értékükön. Alaplap kérdésben tehát én inkább az MA790X-UD4-et javaslom, nagyjából ugyanaz, mint az általad is említett DS4, csak már az újabb déli hidat tartalmazza. A Phenom II X4 teljesen felesleges a 9600GT mellé, de ha mindenáron processzort akarsz venni, akkor én a Phenom II X3 710-et ajánlom egy kicsit tuningolva. Videokártya tekintetében a 9600GT-t csak akkor éri meg lecserélni, ha jóval erősebbet veszel helyette (pl. Radeon HD4870 50 ezer forint körül). A tápegységgel semmi gond nincs, felesleges másikat venni helyette (de azt tartsd szem előtt, hogy az az 550W, ami rá van írva kicsit elnagyolt érték).

MOBILJÁTÉKOK

A hagyományos mobiltelefonokat és az iPhone-t is elsősorban a logikai játékok mekkájának tartják a megszámlálhatatlan sudoku iterációval és tetris klónnal, ezzel szemben ez már a második hónap, hogy minőségi adrenalinbombákkal sikerült feltölteni a rovatot. Szerencsére van miből válogatni, így a következő számban remélhetőleg kicsit helyreállíthatom az egyensúlyt, de addig is pusztuljon az ellen és égjenek a gumik! irta» LtB

ASPHALT 4: ELITE RACING

» Fejlesztő: Gameloft » Platform: N-Gage

»81%«

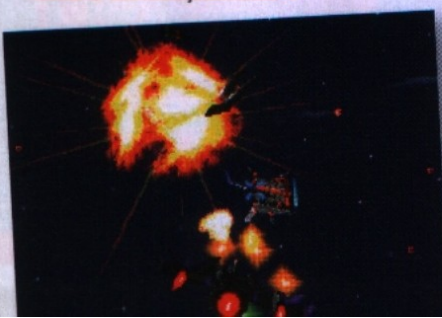
A formula változatlan, akárcsak az előző részben, most is pénzért versenyzünk. A megszerzett anyagi javak a további versenyek megnyitásához szükségesek, valamint az új autók és a tuninghoz szükséges alkatrészek is csak nyereményünk felhalmozásával válnak elérhetővé. Szó sincs azonban arról, hogy megvásároljuk a járműveket és tartozékaikat, egyszerűen a kitűzött összeg megszerzésénél automatikusan megkapjuk vágyaink tárgyát. A versenyek olyan nagyvárosok utcáin játszódnak, mint Dubai, Párizs vagy Monte Carlo. A játékmódok teljesen azonosak az előző részben megismertekkel, sima verseny, rendőrös üldözés, ellenfelek kilökdösése, vagy minél nagyobb anyagi kár okozása a cél. Az ehhez használható járműpark ellenben örvendetesen bővült, közel harminc motor és autó közül válogathatunk, javítva ezzel az előző rész egyik legkritikusabb hibáját – ott be kellett érni egy tucat masinával.
A grafika sajnos néhol darabos egy kicsit (e téren a korona az iPhone verziót illeti), ellenben a hangok és zenék tekintetében nincs ok panaszra. Ráadásul végre kaptunk többjátékos lehetőséget is, Bluetooth-on összemérhetjük vezetési tudásunkat egy másik játékossal. Komoly konkurencia híján az Asphalt sorozat még őrzi az első helyét a mobilos autóversenyek között, de a következő epizódban ennél azért lényegesen komolyabb fejlődésre lesz szükség, hogy ez így is maradjon. «

GALAXY ON FIRE 2

» Fejlesztő: Fishlabs » Platform: Java

»91%«

Ma már a nagyobb játékmasinákról hiányoznak az igazi, nagyszabású űroperák, a Fishlabs derék fejlesztői elkészítették a sajátjukat a legapróbb játékplatformra. A kiváló első rész után a harcedzett mobiljátékos legalább hasonló minőségre számít, és esetünkben azzal a megnyugtató tudattal dőlhet hátra, hogy nem is kell csalatkoznia.
Az előző részt nem ismerők számára röviden a Galaxy on Fire egy klasszikus, Elite szerű űrszimulátor, melyben a harc mellett kevésbé agresszív módszerekkel is megkereshetjük a betevőre és új hajóra valót. A kereskedés az egyik ilyen békésebb elfoglaltság, de gusztusos aszteroidamezőket is kibelezhetünk bányászeszközeinkkel, némi értékes ásványlelet reményében. Az egész formulát egy fordulatos történet teszi teljessé, melyben bőséggel találunk visszautalást az előző epizódra. Egy ügyes húzással és némi időutazás bevetésével a gondos fejlesztők az új játékosok számára is követhetővé tették az eseményeket. A fő sztori vezérfonalán azért bőségesen támadnak majd nézeteltéréseink, így a fegyverzet fejlesztése sem maradhat el. Tengernyi gyilkoló eszköz közül válogathatunk az űrállomások boltjaiban, de természetesen szinte a hajó minden elemét cserélhetjük, ha anyagi lehetőségeink engedik.
A bejárható terület hatalmas, több tucatnyi naprendszerben tehetünk látogatást, ennél fogva a játékidő sem igazán összemérhető bármely más mobiljátékkal. Meglehetősen szokatlan módon online aktiválást igényel a játék, melyért cserébe az eredményeinket és a mentett állásainkat tárolhatjuk a fejlesztő szerverén, így új telefon vásárlásakor kényelmesen továbbvihetjük a játékot a másik készülékre. Mobiltelefonon teljesen szokatlan léptékű, komolyságú, és összetettségű a Galaxy on Fire második része, legalább a kipróbálható verzió megtekintése kötelező tananyag minden magára valamit is adó mobiljátékosnak. «



HEAVY MACH

» Fejlesztő: IndieAn » Platform: iPhone

»86%«

Írhatnám, hogy akrobatikus tankokról szóló játékok viszonylag ritkán fordulnak meg a karmaim között, ha nem épp az előző számban vettem volna górcső alá az új Metal Slugot. Így viszont legalább élénken él az élmény emlékezetünkben, és remek összehasonlítási alapot nyújt ehhez az iPhone-os gyöngyszemhez.
A játék lényege néhány szóban összefoglalható, tankunkkal az oldalra scrollozódó pálya végére kell érnünk, miközben halomra gyilkolunk minden egyes szembejövő járművet. Ez idáig nem is hangozna annyira vadul, de sikerült belekeverni a formulába egy kis platform ugrabugrát, hiszen a tankunk kecses szökellésekre képes. Amennyire abszurdan hangzik, pont annyira jól is működik ez a rendszer, megfelelő időzítéssel még a főellenfelek tüzérségi zárótüzét is megúszhatjuk. Az irányítás kombinálja az érintőképernyőt és a mozgásérzékelőt – ráadásul talán az egyik legjobb döntögetéses vezérlést sikerült összehozni. A tank kellően felfegyverzett, a tengernyi összeszedhető támadó eszközök mellett ráadásul még némi szerepjátékszerű fejlődést is kapunk. A pályák számára sem lehet panasz, a markánsan eltérő grafikai stílussal megalkotott epizódok számos, egyre nehezedő szintet tartalmaznak.
A látványvilág földbe döngöl, a festményszerű, kissé poszt-apokaliptikus hátterek már önmagukban is gyönyörűek, de az animációkra és a robbanásokra sem lehet panasz. A szavatosság is rendben van, bár túl nagy dózisokban magunkhoz vételezve azért egy kicsit monotonná tud válni a játékmenet. Ettől a nüánsznyi negatívumtól eltekintve azonban egy végletekig csiszolt és gyönyörű játékot kapunk a pénzünkért, ráadásul a cikk írásának pillanatában a mobiljátékokhoz mérten nevetségesen alacsony áron, ezzel Heavy Mach gyakorlatilag kötelező vétellé lépett elő – és nem csak a műfaj kedvelőinek. «

LEV ROV

irta» MIGUEL

»ZÖLD ERDŐBEN JÁRTAM!

Tavasz kapitány és Húsvét tábornok nevében üdvözlöm az egybegyűlteket, és engedjétek meg, hogy külön szóljak azokhoz, akik a Levrov olvasását úgy tekintik, mint tökéletes időtöltést a mellékhelyiségen való tartózkodáskor (szia Bate!). Szóval, kedves olvasók, akik most letolt gatyával a vécén ültök, ne feledjétek: egyes tudósok szerint ha ezzel a szokással (a vécén olvasással, konkrétan) nem hagytok fel, komoly egészségügyi problémákkal kell majd szembenéznetek a nem is oly távoli jövőben. Ide kapcsolódik az ősi bölcsesség: nem mind arany, amire kenőcs kell.

»KI ITT A FŐNÖK?

Hi Miguel!
Lehet,hogy kicsit furcsa lesz a levelem,de csak unalomból írom. (Csak vicceltem!!)

Hohó, nem szégyen az, ha az ember unalomból írogat, vannak ilyenek, például a teljes szerkesztőség - és itt a lényeg: ha eleget firkálgatsz unalomból, még újságíró is lehet belőled.

Csak azt szeretném mondani, hogy engem kb. másfél éve kapott el a PC láz. Ez nem is lenne baj,de azóta szinte csak az jár a fejemben. **(Kicsit öregszel még, és akkor meg a p... a lányok járnak majd az eszedben. - M)** Akkoriban kezdtem el venni a Gurut. Iszonyatosan tetszett, de mivel új voltam a „szakmában",féltem, hogy érthetetlen lesz számomra. Kellemesen csalódtam amikor beleolvastam a lapba. És ezért veszem rendszeresen másfél éve. Olyan jól lefoglaljátok az olvasóitokat, **(Ja, mondjuk is néha, hogy stipistop, te a mi olvasónk vagy - M)** olyan mesterien, hogy azért ez Magyarország legolvasottabb játékmagazinja. Nem tagadom, vettem más újságokat is, de ezek nem jöttek be annyira. A cikkírók is a legjobbak között vannak. A PGO is szuper, be vagyok regisztrálva, és nagyon jó. A múltkori számot megcáfolva nekem kifejezetten tetszik az új design. **(Hé, még egy! Ez már összesen négy ember, SkiTZ! – M)** És egy kérdés: úgy hallottam,hogy elment Gaben, akkor most ki a „főnök"? Darths? Bate? Christ meg sem kérdezem.
Lawrence

Na, elmondom, hogy is van ez, de tényleg csak azért, mert idestova másfél éve veszed a lapot. Gaben nem volt főnök, csak nagyobb darab, mint az átlag, ezért néha úgy tűnt, mintha ő lenne a főnök, pedig nem – dizájner volt. Ő rajzolgatta az oldalakat, meg elrendezgette a képeket. Na, ezt most SkiTZ csinálja (aki szintén nem főnök). Darths főnök, de egyrészt csak az online vonalon, másrészt ott sem igazán értjük, hogyan. Bate is maradt, aki volt: megbecsült tesztrovat-szerkesztő, meg afféle mindenes, de mégsem főnök. Mert az igazi vezérünk, a Guru Che-je, létünk eszkatológiai manifesztációja nem más, mint Shoebaron. De mivel róla nem kérdeztél, nem mondom el, hogy mekkora jó arc is valójában (szóval köszi, hogy nem kérdezted, mert utálok hazudni).

»NEKEM MÉG MINDIG KÖNNYŰ

Helló Miguel!

1.Csak azt szeretném mondani, hogy sikerült mind az Unfair platformert, mind a Don't shoot the puppyt sikerült kijátszanom.

2.Továbbá olvastam a blogodon, hogy csúnyán lefikáztad a GTA IV-et. Na már most: a GTA IV a világ legjobb játéka volt, most is az és lesz még egy ideig, mint arról Darths is megemlékezett, ezért mindezt mint nagy GTA-fan teljesen a szívemre vettem és tíz percen át gondolkoztam rajta, hogy egy ilyen kukoricazabáló mexikói, mint te, lehet, hogy nem szereti a játékot, de mivel ez Európa, ezért szeretném tisztázni veled, hogy itt jó játék és kész, nincs vita, mert csak szólok, hogy az egy plutóniumbomba ott a fejed fölött, amit te póknak nézel.

3.Üzenem Chrisnek és többi WoW-függőnek, hogy remélem, már csak napok kérdése a World Of Warcraft betiltása az egész világon, mert az egy nagy kaka és mert ugye ugyanolyan függőséget okoz, mint a cigi, stb.
SzikszayG

UI.:Ha annyira szabadulni akarsz a GTA IV-től, akkor nehéz szívvel ugyan, de még ingyér' is elfogadnám játékot cserébe azért a sok óráért, amit a két ,,lehetetlen" játék kijátszásával töltöttem.:)
UI2.:Pukkadj meg te piszok, hogy neked annyiból áll a munkád, hogy kijátszol egy rohadt jó játékot, írsz róla két oldalt és megjátszod, hogy orrvérzésig melózol.

1. Csak azt szeretném mondani, hogy nagyon sajnálom, tényleg, nem akartam ennyi fájdalmat és szenvedést okozni senkinek.

2. Háh, nem csak egyszerűen csúnyán lefikáztam, hanem a környék összes koszos zsebkendőjét beletöröltem, illetve ha láttam, hogy valaki tüsszenteni készült, gyorsan az orra alá dugtam a GTA IV-et, csak hogy igazán alapos munkát végezzek. Amúgy meg igazából nem mondtam rosszat róla, csak annyit, hogy nekem nem tetszett. Ami meg Darths komát illeti, a GTA IV óta szerinte a következő játékok lettek (és lesznek is még egy darabig) a legjobb játékok: Mount & Blade, American McGee's Grimm, Street Fighter 4, satöbbi. Szóval, távol álljon tőlem, hogy kétségbe vonjam a szavát, amikor kijelenti egy programról, hogy „na az aztán király", csak legalább ne hetente jönne az új változat.

3.Chris és a többi WoW-függő üzeni, hogy na majd pont annak a véleményét veszik komolyan, aki szerint a WoW-ot valaha is betiltják. Amúgy büszkén mondhatom, hogy az öreg Chris már vagy két hónapja tiszta, és valószínűleg a következő patch-ig vagy kiegészítőig az is marad. Éljen Chris!

Mivel a GTA IV-et időközben már eladtam, csak az UI2-re tudok érdemben válaszolni: hah, mi-

»NYEREMÉNYESŐ!

Szeretnél egy Wheelman-t? Esetleg egy LotR: Conquest-et? Fáj a fogad a Rise of the Argonauts PC-s változatára? Kipróbálnád a F.E.A.R 2-őt? A Guru most mindebben segíthet neked! Látogass el www.pcguru.hu/cdp_eso weboldalra és válaszolni az ott feltett kérdésekre. A helyes megfejtők a CD Projekt és az EA jóvoltából egy-egy darabot nyerhetnek a fenti címekből.

lyen szerencsés is vagyok, hogy hajnal háromkor írhatom a levrovot, meg hogy olyan „rohadt jó" játékokkal kell játszanom, mint a Wheelman meg a Grey's Anatomy. Egyszer már komolyan átadom valakinek egy hónapra a dolgot, az eseményeket lefilmezem, ezzel megalkotom az első igazán jó sitcomot, és betegre keresem magam. Utána visszavonulok, és csak nézem, ahogy nő a fű.

»IGAZI LEVÉL

Hellóka Miguel!

Az előző levrovot úgy fejezted be, hogy küldjünk levelet. Nos, mivel nem részletezted aprólékosan, hogy milyen levelekre van szükséged, így én arra gondoltam, hogy nem vagy válogatós és bármilyen levél megfelel. Tavalyról még megvan az avar a birtokon, azt szívesen elküldöm neked. Többféle levelet tartalmaz, van itt akácfalevél, olajfalevél, sőt még többféle gyümölcsfalevél is akad. A színük már többnyire egységes sötétbarna, akad egy-két sárga is de nem túl sok. Tudok még esetleg fenyőfalevelet is mellékelni, ha kell. Azok még zöldek. Körülbelül egy nyerges IFA-ra való mennyiség. Kérlek írd meg, hogy milyen címre küldjem. A levrovkukacpécéguruponthu címet nem találta a sofőr a térképen. Pedig keresgélte egy darabig.
Mr. Mxyzptlk

Kedves Mxyzptik, már akkor is beletörik a nyelvem a nevedbe, ha csak leírom. A másik, hogy bár egy pillanatra elcsábultunk megtisztelő ajánlatod hallatán, de végül nemet kell mondanunk. Nem is magunk miatt, hiszen mit nem adnánk itt a város szívében megbújó Nagyszőlős utcában egy is friss akác- és olajfalevélért, pláne ha sárga, de azt hiszem visszafordíthatatlanul károsítanánk azt a stabil kapcsolatot, amit a környékbeli fákkal kialakítottunk (igen, fákkal: kettő is van). Nyerges IFA is akad itt elég, ha esetleg kell pár, szólj.

»KONZOL, AZ ÖRÖKZÖLD

¡Hola, señor Miguel!

Bocs hogy mindenféle marhaságokkal zaklatlak, de van valami, ami egy csöppet szúrja a szemem.. Szóval anno amikor elindult a Konzol rovat, akkor az volt az indoklás, hogy ezek a játékok 99%, hogy jönnek PC-re is. Egy részük tényleg jött is, viszont többnyire hónapról-hónapra olyan játékokról olvasok, amikről szerintem elég egyértelmű, hogy a szagos életbe nem fogják célba venni kedvenc platformunkat. Arról nem is beszélve, hogy sokszor látok ebben a rovatban középkategóriás játékokat is. Szerintem ezeket nyugodtan ki lehetne spórolni az újságból, persze ez csak egyéni vélemény.
Az így felszabaduló helyre pedig bővíthetnétek a mobiljátékok-rovatot, mert mobilja mindenkinek van, ráadásul kegyetlenül gyorsan fejlődik manapság ez az ágazat (Doom 1-2, Quake 1-3, Duke Nukem 3D futtatása ma már nem akadály)

¡Hasta la vista!
daswalker

Kérem, itt valami durva félreértés lehet. Már miért írnánk csak olyan konzolos játékokról, amik amúgy is jönnek PC-re? Az én felfogásomban a Guru PC-n túlmutató cikkei pont a világlátást, a látószög szélesítését szolgálják, nem pedig azt, hogy kétszer írhassuk le valamiről ugyanazt. A mobiljátékos rovat ötletét ezzel egyetemben nem is értem – a konzol sok, de a telefon (ami az utolsó információim szerint szintén nem PC) kevés? Hát, ez minimum fura. Amúgy ha szeretnénk se nagyon tudnánk több mobilos játékot előrántani a kalapból, maximum – csak hogy téged idézzelek – középszerűeket: ha van platform, ahol sok a rossz játék, hát a mobiloké ilyen, több hónapnyi Futottak méget tudnék megtölteni azzal a mennyiségű trágyával, ami a telefonokra játék címszó alatt kijön, ráadásul még a jobban sikerültek is sokszor erősen lehúzás-szagúak, sok a stikli az „A játék ára csak egy sms"-stílusú hirdetések körül is. Ráadásul kövezz meg, de a felsorolt FPS-eket inkább játszom PC-n, mint egy hangyafülnyi telefon csillogó kijelzőjén. Egy szó mint száz: a konzolos cikkek maradnak.

»PROGRAMOZÁSI NYELV

Csá Miguel!

"Ó Miguel, miért vagy te Miguel". Így is kezdhetném ezt a levelet, de inkább kihagyom ezt a részt mert most faggatózni szeretnék egy kicsit. Akkor nem is húzom tovább a helyet:

1, Hogy történik meg a Levrov szerkesztése? Annyit tudok, hogy eljössz a fórumra ha van kedved és átnézed azt a sok-sok hozzászólást amit beküldtek?

2, Milyen programozási nyelveket ismersz vagyis, lefoglal téged az ilyesmi?

Na ennyi lenne az én kis kérdőívem.
Spatrik

Hű, ezek aztén a kérdések. Menjünk is sorban. 1. A levrov szerkesztése a teljes újság legidőigényesebb feladata, főleg azért, mert négy héten keresztül tologatom magam előtt, aztán meg még a lapzárta éjjelén is itt kotlok felette. Fontos, hogy ez nem csak munka, hanem rituálé is egyben. Az első lépés, hogy mielőtt nekilátnék, rendelek egy pizzát – ez ugye a szimpla életben maradásomhoz kell. A második, hogy keresek valami jó zenét – a jó zene nálam érces hangú énekesnőt jelent, és fontos, hogy a zenekarban legyen gitáros (és ha lehet, játsszon is gitáron, tehát például egy szintetizátoron virtuskodó gitárossal nem megyek semmire). Ha ez is megvan, akkor megeszem a pizzát, amivel időközben kiért a futár, itt Bate és a korrnéni jellemzően nagyon csúnyán néznek rám (itt már jellemzően hajnali négy szokott lenni – korrnéni), és nem (csak) azért, mert nem adok a kajámból. Ekkor következik a harmadik lépés: nekiállok kigyűjteni a leveleket, amik elolvasásakor több dolog jut eszembe annál, hogy „kéne rendelni valami kaját" vagy hogy „az a szemét Zak meg már alszik, ahelyett, hogy a levrovval szívna". Ha ezzel végzek, már minden megy magától – leülök, és hagyom, hogy kijöjjön, ami a fejemben van (főleg, ha a pizzához kóla is volt).

2. Ó, én meg a programozási nyelvek olyanok vagyunk, mint a borsó meg a héja. Volt pár vizsgám, amik olyan jól sikerültek, ahol olyan jól szórakoztak a tanáraim, hogy többször is megkértek, jöjjek vissza legközelebb is. Ha belegondolok, az alatt a kilenc év alatt, amíg ilyesmikkel tömték a fejem (jobbára hasztalan), a követező csodálatos világok tárultak fel előttem: BASIC, Quick Basic, Turbo Pascal (ennek több változata is a 6.0-tól felfelé), Delphi, C, HTML és a végefelé volt egy kis shell script is, bár ez már konkrétan a munkámhoz kellett. Nos, nem vagyok rá büszke, de nagyon úgy tűnik, hogy én abba az embercsoportba tartozom, akin nem fog a technikának ez a válfaja – játszi könnyedséggel felejtettem el az összes programozási nyelvet, amihez csak közöm volt, igazából az egésznek csak annyi haszna volt, hogy a filmekben felismerem, mikor néznek hülyének a készítők (bah, azt mondja hogy vírust ír, aztán csak a könyvtárakat listázta ki).

»HOL AZ EMPIRE?

Szevasz Miguel!

Megvettem a legújabb Gurut március elején és lelkesen lapozgattam, tetszett is amit találtam, csak azt nem értem, hogyha a Keresztapa második részét sikerült megszerezni két hónappal a megjelenés előtt, akkor hogy lehet az, hogy az Empire: Total War mégsem tudott helyet kapni? Egyáltalán,

NYEREMÉNYJÁTÉK

»LAST REMNANT NYEREMÉNYJÁTÉK

Már alig vártad, hogy a Square Enix megjelentesse a Last Remnantot PC-re? Már indulnál is vásárolni? Jobbat mondunk! A Multimedia Holding ZRt jóvoltából azok között, akik helyesen fejtik meg a www.pcguru.hu/last_remnant weboldalon feltett kérdést, kisorsoljuk a várva várt játék egyik példányát!

hogy megy ez az egész. Kitől kapjátok ti ezeket a játékokat? Vagy veszitek? Vagy kémek ezrei vannak szétszórva a világban, hogy a megfelelő alkalmat kihasználva ellopják nektek a gyöngyszemeket? Meséld el nekem a titkokat, mert egész egyszerűen nem tudok aludni amíg ezt nem tudom meg. Azt meg ajánlom, hogy a következő számban legyen Empire-teszt, különben hátrahagyom hideg nyugalmamat és valami olyat teszek ami még nagyon sokáig visszhangozni fog a Levrov oldalai között...
Üdvözlettel:
Splitter

Nah, első körben egyezzünk meg: a levrovban nem szellentünk. Szép is lenne, ha mindenki olyat tenne, ami még nagyon sokáig visszhangzik a Levrovban. Kérem, egy kis komolyságot azért erőltessünk magunkra. Persze most nyugodtan viccelődhetek, mert van Empire-teszt a lapban, ha csak a vicces kedvű nyomdászok ki nem pilinckázzák a megfelelő oldalakat. Hogy a kérdésedre is válaszoljak: ez úgy megy, hogy a nagy (és kevésbé nagy) kiadók hazai képviseletei szórnak meg minket úgynevezett preview- és review-kódokkal, ritkább esetben pedig pontosan úgy kapjuk meg a játékot, ahogy az kereskedelmi forgalomba is kerül. A pre- és review-változatok trükkösebbek, azok általában egyszer telepítősek, esetleg olyan kód van hozzájuk, ami egy idő után lejár, a konzolos címeknél pedig sokszor csak speciális PS3 vagy Xbox 360 segítségével tudjuk lejátszani a kapott lemezeket. Az időzítés furcsa tényező – a többi újsághoz hasonlóan mi is megkaptuk már az előző szám leadása előtt az Empire: Total Wart, de míg nekik akár több hét is volt lapzártáig, nekünk összesen két vagy három nap – némi tanakodás után úgy döntöttünk, hogy ne az olvasók legyenek azok, akik a rövidebbet húzzák a konkurenciaharcból, hiszen két nap alatt nem lehet alaposan letesztelni egy ilyen játékot és megírni róla a cikket. Szokott ilyen lenni másokkal is, egyáltalán nem egyedi, ami történt, tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy ez ebben a szakmában így megy.

»HIDEG VÍZ – MELEG VÍZ

Drágaságos Miguelíta és jóravaló PC Gurus emberek!

Megvettem ezt a Gurut ezzel a szimpatikus öltönyös úriemberrel a címlapon és mikor az utolsó oldalhoz lapoztam, akkor azt hittem, hogy telecsorgatom a tiszta nadrágomat örömömben. Na nem annak örültem annyira, hogy vége lett az újságnak, hanem annak, hogy olyan csodát pakoltok a következő korongra, mint az isteni, utánozhatatlan Fallout 1 és 2. Komolyan ti vagytok a császárok, és ezen még az sem csorbít sokat, hogy tíz évvel ezelőtt már ellőttétek ezt egyszer. Persze akkor még azt sem tudtam, hogy mi az, hogy PC, a Gururól meg még halvány elképzeléseim sem voltak. Na de kit érdekel az én szánalmas életem, lényeg, hogy megcselekedtétek, amit megkövetelt a haza és nagyon remélem, hogy ezúttal nem lesz csúszás és hasonló huncutságok, mert attól igencsak elkeserednék, nem kicsit, hanem rögtön eléggé nagyon.
Maradok tisztelettel:
Huncutka

Helló Gurusok,
Kissé megütközve vettem tudomásul, hogy már megint a Fallout nevezetű játékok lesznek a teljes játékok a következő hónapban. Most akkor, hogy is van ez, volt ez már régen, nem? Vagy ez új módi, hogy fogjuk a régi vackokat, leporoljuk aztán jó lesz az újra a pórnépnek? Őszinte választ várok meglehetősen őszinte levelemre.
KillerFrog

Na, most már tudjátok mit kell átélnie az egyszeri Guru-szerkesztőnek. Ilyenkor szoktuk megbeszélni itt bent, hogy ha a Doom 6-ot tennénk be teljes játéknak (és ezzel nem mondtam, hogy betesszük, csak felvázoltam, hogy „ha betennénk"), akkor is lenne pár elégedetlenkedő, aki szerint mi csak a napot lopjuk itt bent, mert mi az már, hogy ilyen erőszakos játékokkal romboljuk a közerkölcsöt. De hogy ne vádolhassatok, elmondom, mi van: úgy gondoltuk, hogy viszonylag kevés ember olvassa az újságot a 10 évvel ezelőtti szerencsések közül, a Fallout meg jó játék, hát még egyben az első két rész – miért is ne tennénk fel megint. Nekem van egy olyan tippem, hogy ha azt mondanám, hogy jelentkezzenek mindazok, akiknek megvan a) az a két inkriminált, egy évtizeddel ezelőtti Guru, b) a két, eredeti, Guru mellé csomagolt DVD-melléklet, amin a Fallout 1 és 2 van, c) megvette a mostani számot is – akkor csak kevesen tennék fel a kezüket. Ha mégis akad ilyen, azt már csak azért is behívnánk ide a szerkesztőségbe, hogy beszélgessünk vele kicsit az elmúlt évekről, no meg ha már erre jár, kerítenénk neki valami ajándékot kárpótlás gyanánt. Higgyétek el, mi lennénk a legboldogabbak, ha tízezrével jelennének meg a szerkesztőség ajtajában a fenti felhívásra az emberek. De tessék, ötletnek nem rossz: aki a három feltételnek nem felel meg, az se keseredjen el – írja inkább meg nekünk, hogy szerinte mi változott a játékiparban azóta, hogy utoljára leadtuk a Falloutot. Én kíváncsian várom a leveleket.

Miguel

NYERTESEK

AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN EGÉSZ SZEKÉRDERÉKNYI PÓLÓT, SAPKÁT, JÁTÉKOT ÉS CHUN LI BABÁT GRÜNDOLTUNK ÖSSZE NEKTEK, ÉS MOST MÉG A SORSOLÁST SEM FELEJTETTÜK EL. ÍME, ITT VAN, KIK ÖRÜLHETNEK, ÉS MINEK:

Chun Li-játék:
A kérdés az volt, mi Chun Li nevének magyar jelentése, és sokakat megtévesztettünk, mert a helyes megfejtés Tavaszi Szépség volt. A nyertesek:

- **Medgyesi Zoltán** (Békéscsaba)
- **Lekka Mihály** (Nyírbogát)

Street Fighter-játék:
Itt már jóval több helyes megfejtés született: Hiroki Takahashi bizony Ryu játékbeli hangja volt.

- **Bui Duy Hai** (Budapest)

An-Tec pólók:
A Rayman Raving Rabbids gonoszait bizony nem a pterodaktiluszokról, hanem a nyulakról mintázták, a helyes megfejtők között 3 póló- és sapkacsomagot sorsoltunk ki:

- **Szemerédi Éva** (Budapest)
- **Csiszár Áron** (Sümeg)
- **Kertész Tamás** (Bocskaikert)

The Godfather 2:
Nem gondoltuk volna, hogy ennyien tudják majd: Luca Brasi már a halakkal alszik, viszont azoknak külön is gratulálnánk, akik szerint az említett férfiú már „látta meztelenül a pápát". A lényeg, hogy a többszáz helyes megfejtés beküldői között kisorsoljuk a 2 PC-s és két Xboxos változatot – direkt feljegyeztük a kihúzás sorrendjét, ugyanis ugyanebben a felállásban keresünk majd fel titeket, hogy megkérdezzük, melyik változatnak örülnétek jobban. A nyertesek tehát:

- **Demeter Alex** (Radostyán)
- **André Csaba** (Jászszentandrás)
- **Szatmári Magdolna** (Budapest)
- **Lázár András** (Kazincbarcika)

Köszönjük mindenkinek, aki megpróbálta, a nyerteseknek pedig gratulálunk!

NYEREMÉNYJÁTÉK

»MEN OF WAR ÉS CRYOSTASIS

A Multimedia Holding Zrt. kifejezetten adakozó kedvében van, a Last Remnant rajongói mellett azoknak is szereznének egy jó napot, akik a www.pcguru.hu/mow_cry weboldalon feltett kérdésre tudják a választ. Mindkét játék magyar felirattal érkezik, így tehát azoknak sem kell félni, akik inkább németből erősek. Játsszatok és nyerjetek!

ASUS ROG RAMPAGE II GENE

Végre egy kisebbre méretezett alaplap nagyobbra méretezett teljesítménnyel és funkciókkal.

A mérete kicsi, de a mérnöki teljesítmény, ami mögötte áll hatalmas! Az ASUS ROG (Republic of Gamers) Rampage II GENE meghazudtolja azt a felfogást, mely szerint a kicsi csak gyenge lehet teljesítmény tekintetében. A szuper adottságú mATX alaplap könnyedén felveszi a versenyt az ATX testvérével mind funkcionalitás, mind teljesítmény szempontjából. Ez a parányi, az X58-as platformon futó erőmű támogatja a Core i7 processzorokat, de sem egy ütős 24 GB-os DDR3 RAM memória, sem az SLI/CrossFire tápegység nem jelent számára problémát. Az impozáns MemOK! funkció pedig eloszlatja a RAM bővítésekkel kapcsolatos aggodalmakat és kockázatot: még akkor is lehetővé teszi a rendszer indulását, ha rossz memóriát használunk.

Villámgyors sebesség, sziklaszilárd stabilitás és páratlan túlvezérelhetőség egy apró méretben, amelytől eláll az ember lélegzete. Az mATX RampageII GENE valóban rászolgált a nagy teljesítményű ROG nemzetség hírnevére és további színfoltot visz a már eddig is feltűnést keltő termékcsaládba. Akár mATX, akár ATX, most már nem lehet semmilyen kifogás, hogy miért ne szerezzünk be egy ROG alaplapot.

»HALÁLOS IRAMBAN 4.«

»Rendezte: Justin Lin
»Szereplők: Vin Diesel, Paul Walker, Jordana Brewster, Michelle Rodriguez
»Hossza: 107 perc

Az autós trilógia korábbi, 2006-os, az alapsztoritól teljesen más csapáson továbbhaladó Tokyo Drift epizódja nem aratott osztatlan sikert. A Bond-filmekhez hasonlóan a nézők nem tolerálták a változó időket, ők már jó ideje a bevált recept szerinti mozira vártak, de ezt sem az Anapolis, sem az azt követő japán epizód nem biztosította. Annál inkább a mostani ráadás-epizód. A producerek szerencsére a nézői elvárást felismerve az eredeti szereplőkkel, modern verdákkal és high-tech trükkökkel, de a régi jó karakterekre támaszkodva készítettek élvezetes kis mozit. Végre Vin Diesellel és Paul Walkerrel térhetünk vissza a bűn által továbbra is uralt Los Angeles-i utcákra. Az első epizódot rendhagyó módon ezúttal közvetlenül folytató történetben Briant kiengedik a börtönből, hogy segítsen a szövetségieknek a veszélyes heroinkereskedő elfogásában. Egy informátorra támaszkodva Brian O'Conner ezúttal Dominic Torettóval együtt épül be a bűnszövetkezetbe. Bár az akció-thriller direktora azonos a korábbi bukott mozi rendezőjével (Justin Lin), a leforgatott új epizód igazán kasszasiker-gyanús. Domo és Brian ezúttal bizalmat kénytelenek egymásnak szavazni, összefogva veszik fel a harcot a közös ellenséggel. A kasszasikerhez azonban még ez sem elég: a jó kocsi elmaradhatatlan kelléke a jó nő is, a készítők erről sem feledkeztek meg, így a különleges autók mellett a szexi csajok szerepében ismét Jordana Brewstert (Mia) és Michelle Rodriguezt (Letty) láthatjuk. A legújabb autócsodák mellett az angyalok városától egészen a mexikói sivatagig láthatunk egzotikus helyszíneket. A rendezők igen diplomatikusan mind az amerikai, mind a japán járgányok csodálóinak kedveztek, így mindenkinek garantáltan tetszeni fog ez a részleteiben is alaposan kidolgozott száguldozós film. Összefoglalva: a gyors és egzotikus kocsik szerelmesei és a Fast and Furious-rajongók bizonyosan nem csalódnak ebben a jó másfél órás akciómoziban. Egyébként húsvét beköszöntével elérkezik a tavasz, meg persze a száguldás időszaka is, ehhez szolgálhat jó kis felkészülésként a film.

»ZACK ÉS MIRI PORNÓT FORGAT«

»Rendezte: Kevin Smith
»Szereplők: Seth Rogen, Elizabeth Banks, Justin Long
»Hossza: 101 perc

A Shop-Stop rendezőjének elképesztő ötletei legendásak, és nem mellesleg garantáltan megtöltik a nézőteret – még az efféle válságos időkben is. A bizarr vígjátékok sorát folytató fenti mozi címe nagyjából össze is foglalja a történetet. Persze a szegénység elleni küzdelem hatékony fegyvereként használt amatőr házi pornó meg a „sex for money" ősrégi motívuma már a videokorszak beköszöntével divatba jött, érzelmesebb vígjátéki verzióját a közkedvelt spanyol Torremolinos 73 képviselte. Az ezredvégi amerikai olvasat viszont kőkemény. Az adósságok hálójába gabalyodott címszereplő szobatársak, Zack (Seth Rogan) és Miri (Elizabeth Banks) amikor víz és áram nélkül maradnak, kétségbeesésükben nagy lépésre szánják magukat: barátaik segítségével pornómozi forgatásba kezdenek... Ettől kezdve a helyzet- és jellemkomikum számos változata garantált (már a mozi a moziban témában alapból is sok a kihagyhatatlan poén). A készítők sziporkáznak, nem tagadják meg önmagukat, ezúttal sem épp a legfinomabb poénokat vetik be, ezt azért a korábbi filmek megtekintése után bizton sejthetitek. Kevin Smith rendező fergetegesen arcátlan sztorijában a két évszázados lakótárs, Zack és Miri miután megfogadja, hogy nem hagyják, hogy a szex megrontsa a barátságukat, a projekt kivitelezésébe kezdenek. S hogy mi is a sztori vége? A záropoén lelövése helyett inkább a kíméletlen őszintesége miatt Európa-szerte közutálatnak „örvendő" polgárpukkasztó ír stand-up komikus, David McSavage ars poeticáját idézem: „I am not doing it for money, I am doing it for sex". A teltházas vígjáték amellett, hogy szórakoztató, el is gondolkodtat, afféle könnyed csomagolásban tálalt kritikát nyújt a fogyasztói társadalomról. Nem csak nevetésre vágyóknak, de a vájtfülű művészfilm-rajongóknak is igazi csemege, senki nem csalódik, ha befizet az év vígjátékára a moziba. Az igazi nagy alkotásokhoz méltóan a fekete humorral átitatott komédia görbe tükröt tart a fogyasztói társadalom elé és lerántja a leplet az emberi természet legféltettebb titkairól. Erős idegzet, a fekete humor szeretete és némi voyeuri hajlam elengedhetetlen a megtekintéshez.

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBBÉVÁRÓ-LISTA

»NEW MOON (ÚJHOLD)

Láttátok a Stephenie Meyer által írt Alkonyat című regényből készült filmet? És tetszett? Ha igen, akkor ne olvassátok tovább, mert szerintünk eszméletlenül gyenge mozival volt dolgunk, aminek természetesen jön a folytatása az agyonsminkelt sráccal és a lánnyal, aki nem tud színészkedni, de legalább kinéz valahogy. Ismét egy széria, ami minőségben képes alulmúlni a Harry Potter-sorozat nem túl magas teljesítményét.

»B13

Talán akad néhány olvasónk, akiknek rémlik a B13 cím, amely egy francia akciófilmet takar, amely egy negyedről szól, ami el van zárva a külvilágtól és börtönként funkcionál. Nos, örömmel jelentjük, hogy ennek az egyébként nem túl jó mozinak már készül az amerikai remake-je, amely véleményünk szerint biztos lesz olyan katasztrofális, mint a hasonlóan francia Taxi című mozi hollywoodi másolata. Aki erre jegyet vált, hát az magára vessen...

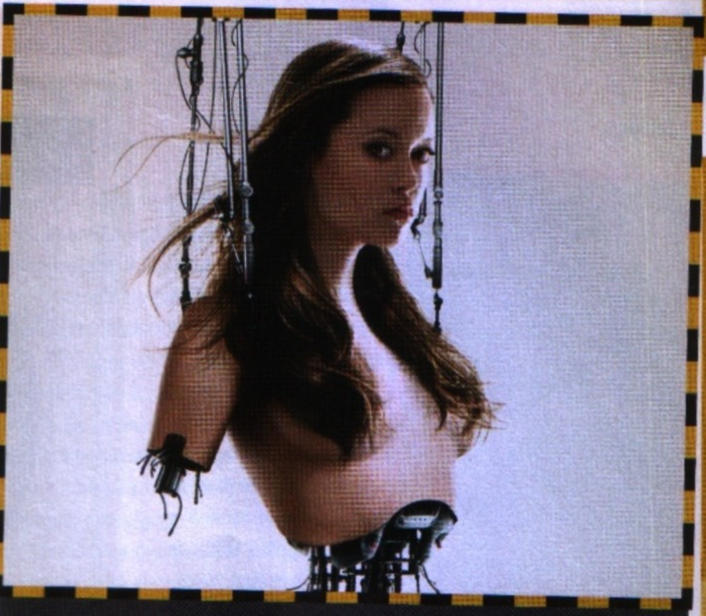
»PRINCE OF PERSIA

Valószínűleg a ti figyelmeteket sem kerülte el, hogy kijött néhány újabb kép a készülő Prince of Persia filmből. Sokat nem tudunk meg róluk, csak azt, hogy Jake Gylenhall sok időt töltött a konditeremben és tud nagyon-nagyon bután nézni. Mindezen információktól nekünk nem jött meg a kedvünk a mozihoz és az a helyzet, hogy egyre nagyobb gyanakvással tekintünk erre a produkcióra. Félünk, hogy ebből túl sok jó már nem nagyon fog kisülni... De ne legyen igazunk.

»STUDIO GHIBLI SOROZAT«

»Lemezek száma: 12 lemez
»Ára: 12 000 Ft
»Megjelenés: március 26.

Előző hónapban két kiváló anime sorozat került terítékre a DVD-rovat hasábjain és a dolgok folyásának köszönhetően ebben a hónapban is lehetőségünk nyílik bemutatni egy csomagot, ám ezúttal nem csak két film kerül terítékre, hanem rögtön egy tucat, hiszen március 26-tól gyűjteményes formában is kaphatóak lesznek a korábban hazánkban is megjelent, a Ghibli gyűjteménybe tartozó rajzfilmek. Az igencsak impozáns széria nemcsak azért érdemes a figyelemre, mert végre egy nagy kupacban kapjuk meg ezeket alkotásokat, hanem azért is mert viszonylag kedvezményesen, darabonként egy ezresért juthatunk hozzá a részekhez, méghozzá egy stílusos DVD-tartó papucs kíséretében. A gyűjtemény az alábbi filmeket rejti magában: Nauszika, Laputa, Totoro, Kiki, Yesterday, Porco Rosso, PomPoko, A könyvek hercege, A Yamada család, Cihiro Szellemországban, A vándorló palota, Földtenger varázslója. Aki kicsit járatos a Ghibli stúdió munkásságában, az láthatja, hogy ez korántsem a teljes gyűjtemény és nem is áll meg itt a hazai kiadás, hiszen hamarosan érkeznek a világhírű stúdió újabb munkái. Remélhetőleg a hazai kiadások száma eléri majd azt a számot, mikor egy második gyűjtemény is összeállhat (magát a tartót egyébként külön is meg lehet venni...). Addig is, ezt az igen baráti csomagot ajánljuk azoknak, akik mindezidáig még nem szerezték be egyenként a Ghibli filmeket, sőt, ha esetleg valakit egy igazán szép ajándékkal szeretnénk meglepni, akkor itt a tökéletes megoldás, hiszen ezek az alkotások egyaránt megdobogtatják a kicsik és nagyok szívét. Arról nem is beszélve, hogy minden magára valamit is adó anime rajongó polcáról sem hiányozhat ez a pakk. «



»SARAH CONNOR KRÓNIKÁI«

»Lemezek száma: 3 lemez
»Ára: 8000 Ft
»Megjelenés: április 28.

Az elmúlt évek egyik leginkább sikervárományos sorozata a Terminátor filmeket továbbgondoló Sarah Connor Krónikák volt, ami tv-széria formájában igyekezett betölteni a második és harmadik mozifilm közötti űrt. A sors furcsa fintora, hogy amekkora hype előzte meg a szériát, annyira vegyes volt a fogadtatás, hiszen rengetegen utálták és a nézettség sem hozta az elvárt adatokat, annyira nem, hogy nem is valószínű, hogy a széria megér egy harmadik évadot. Némi csúszással a Krónikák megérkezett hazánkba is, ám a nézettség olyan botrányos volt, hogy a sugárzó csatorna szinte azonnal levette a műsoráról a női terminátor kalandjait. Persze valamikor folytatódni fog a harc a gépek és az emberek között, de aki türelmetlen, annak sem kell sokat várnia, hiszen áprilisban érkezik a teljes első évad DVD-n, kitöltve a kereskedelmi csatorna által hagyott űrt. Bár sokszor húzzuk a szánkat a sorozat-DVD-k miatt, ezúttal nem lehet okunk panaszra, hiszen az epizódok mellett tömény extra tartalom is vár ránk, az alábbi bővítmények formájában: audiokommentár három fontosabb epizódhoz, három részes dokumentumfilm a sorozat megalkotásáról, alternatív és kibővített változat egy epizódhoz, kisfilm a szereplőválogatásról, kimaradt jelenetek, próbafelvételek, animált storyboard és képgaléria. Anyag tehát van bőven, az egyetlen dolog, amibe igazán bele tudunk kötni az az ár, hiszen úgy érezzük, három lemezért és egy dobozért nyolcezer forintot elkérni bizony rablás, és bőven akad széria, ami ennyi pénzért jóval több szórakozást biztosít a nézőknek, így jó szívvel tényleg csak a Terminátor megszállottaknak tudjuk ajánlani... «

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»ASTRO BOY

Készül a kultikus manga és anime figura köré épülő digitális mese és az első előzetes alapján egy igen szórakoztató kis film van készülőben. Megtalálható lesz benne az eredeti figura bája, de lesz benne akció dögivel és úgy néz ki, hogy az alkotók a humort sem spórolták ki a legújabb feldolgozásból. Manapság egyre több a középszerű animációs film, de mi ettől függetlenül bizakodóak vagyunk és biztos, hogy az elsők között tekintjük meg az Astro Boy mozit.

»ALICE CSODAORSZÁGBAN

Igazából erről a filmről nem kell sokat mondani, elég annyi, hogy Tim Burton rendezi, tehát kötelező mindenkinek, aki szereti az abszurd, meglepő és csodás mozikat. Természetesen ebben a filmben is felbukkan majd Johnny Deep, Helena Bonham Carter, de itt lesz Anne Hathaway, Alice szerepében pedig a különleges nevű Mia Wasikowska fog tündökölni. Egész biztos, hogy ismét egy emlékezetes alkotás készül, szóval vétek lenne kihagyni.

»STAR TREK

A szerkesztőség sosem volt nagy Star Trek fan, senkinek nincs meg DVD-n a teljes széria és nem rajongunk egy ilyen játékért sem, de ettől függetlenül kíváncsiak vagyunk az új Star Trek-filmre, hiszen kellően látványosnak és izgalmasnak tűnik, tehát valószínűleg olyan mozi lesz, amire egy hatalmas adag kólával és popcornnal kell majd beülni a moziba szombat este. A régi szériához elvileg semmi köze, tehát bárki jól járhat, ha majd benevez rá...

AGATHA CHRISTIE

Ferde Ház

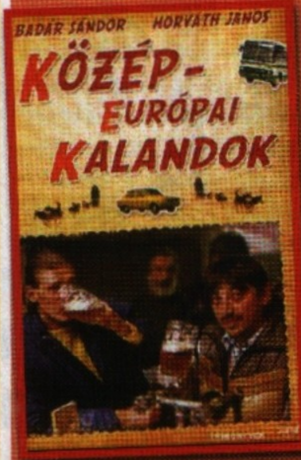
Európa

» A fiatal Charles Hayward menyasszonyának milliomos édesapját megmérgezik, és a különös, hétormú házban élő család minden tagjára a gyanú árnyéka vetül. Amikor kiderül, hogy a menyasszony, Sophia a hatalmas vagyon egyedüli örököse, a vőlegény számára nem marad más választás, mint bármi áron felfedni a gyilkos kilétét és tettének indítékait. Vajon ezúttal ki lehet a fekete bárány?

BADÁR SÁNDOR–HORVÁTH JÁNOS

Közép-európai kalandok

Jaffa



» A nagysikerű Jappán és Amerika kötetek után a stand-up comedy hagyományokat is felvonultató trilógia fenti, záró kötetében a hetvenes-nyolcvanas évek közép-európai valósága elevenedik meg a szeretnivalóan esendő szerzőpár hihetetlenül humoros fiatalkori visszaemlékezéseiből.

KAREN BLIXEN

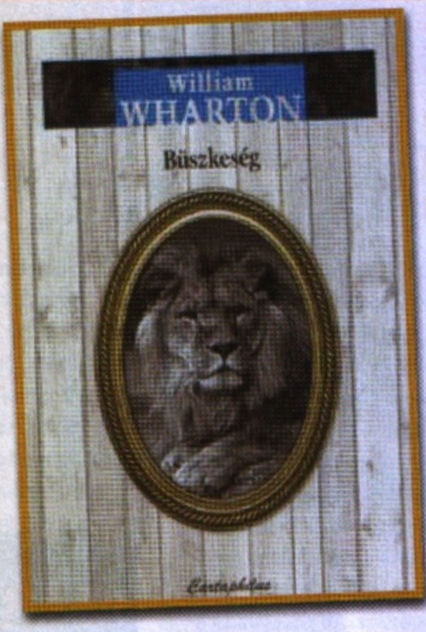
A sors anekdotái

QLT Műfordító Bt

» Hemingway szerint 1954-ben nem az ő férfiközpontú fantáziavilága, hanem Blixen érdemelte volna a Nobel-díjat. Nem tévedett sokat. A dán írónő kései elbeszéléskötetében a két klasszikus filmnovella, a Babette lakomája és a Halhatatlan történet mellett az élet szépségét ezúttal könnyebb hangnemben bemutató öt novella kapott helyet, amelyek a keletkezésük után közel fél évszázaddal is élvezetesek és aktuálisak.

WILLIAM WHARTON

BÜSZKESÉG



» Kiadó: Carthapilus

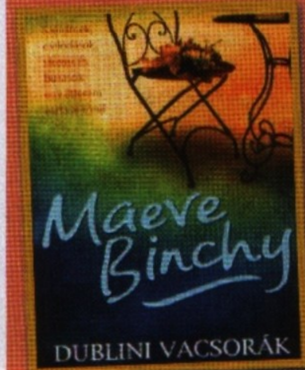
» Oldalszám: 316 oldal

» Ár: 3900 Ft

» Mostanában ismét divatba jöttek a fantasztikum helyett a valóságot bemutató, alapvető emberi kérdéseket boncolgató művek. Az ötvenen túl festőből szépíróvá lett, tavaly elhunyt amerikai klasszikusnak, a Madárka elismert szerzőjének bő háromszáz oldalas, ötödik, kritikusok által legérettebbnek tartott, 1985-ben írt, túlélésről és szeretetről szóló regénye roppant időszerű. Most első ízben olvasható magyarul a Carthaphilus kiadó jóvoltából. A mesterien összefogott, több szálon futó cselekmény során a tízéves, nélkülöző Dickie Kettleson és apja, valamint a kalandos pályát bejárt Sture Modig, svéd bevándorlók zseniális vándormutatványos leszármazottja, illetve a tengerészek rabságából kimentett, az embereket falkatársainak tekintő oroszlán, Tuffy sorsa fonódik össze végleg 1938 októberében. A New Yersey-i strandon, a második világháború előestéjén történt találkozás mindannyiuk életét gyökeresen megváltoztatja. Bár Dickie-t apja a munka becsületére neveli, a nagy világválság utáni időkben a szakszervezeti fellépést nem nézik jó szemmel, és a nagyvárosi munkásnegyedben jobbára éhezés az osztályrészük. Wharton remek ötlete, hogy az állati lét bemutatását használja fel a legfontosabb emberi kérdések ábrázolására. A büszkeségében megbántott állat sorsa párhuzamos az apáéval. A kétségbeesett oroszlán azonban megöli kínzóját, míg az apa a szerencsés végkifejletben megleli önmagát. A hihetetlen mesélőkedvről tanúságot tevő, Dick Kettleson által előadott munkásosztálybeli családtörténetnek az ismertetése során Wharton olyan alapvető emberi értékeket jár körül, mint például a hűség, a szeretet és a büszkeség. Realista, érzelmes és cselekményes kötetet olvashattok a morálról a pszichológus végzettségű író tollából, cseppet sem unalmas tálalásban.

MAEVE BINCHY

DUBLINI VACSORÁK



» Kiadó: Alexandra

» Oldalszám: 416 oldal

» Ár: 2699 Ft

» A kortárs 69 éves írónő képe a dublini nemzeti galéria portrégyűjteményében a két Nobel-díjas honfitárs, Yeats és Beckett arcképe mellett függ. A remek humorral megáldott szerzőnő négy-hétszáz oldalas regényeivel nem ok nélkül vezeti a bestseller-listákat sem. A dublini Quentins étterem történetének ürügyén az emberi sorsok sokszínűségét bemutató fenti kötet ugyanis lendületes, letehetetlen olvasmány könyvmolyok és átlag földi halandók számára egyaránt. A kerettörténet címszereplője, Ella Brady élete legválságosabb időszakát éli, amikor szélhámos szeretője külföldre szökik, csillagászati összegű tartozást hagyva maga után. Ella pincérnőként kezd új életet, barátaival dokumentumfilmet forgat az ír luxusétterem és vendégei történetéről. A Quentinst vezető házaspár, Patrick és Brenda Brennan saját életük mellett az étterem asztalainál történt különös események lelkes krónikásai. A mozaikként illeszkedő novellák apránként kirajzolják az emberi élet fordulópontjait, és megmutatják, hogy mindig van kiút a magányból és a reményvesztettségből. S bár a tervezett film végül mégsem készül el, a regény lezárása ennek ellenére minden idők egyik legemlékezetesebb happy endje. Balzac és Boccaccio 21. századi női követője kiemelkedő pszichológiai érzékkel ragadja meg a mindannyiunk életében felbukkanó krízist, a sikerek és bukások sorozatát. Hatalmas élettapasztalatára támaszkodva könnyed hangnemben javasol kézenfekvő megoldást, anélkül, hogy bárkit megítélne vagy netán didaktikus lenne. Binchy nem csak hiteles, de javíthatatlan optimista: szerinte nincs is egyébre szükség, csak hitre, humorra és persze szeretetre a válságos időkben.

GORAN BREGOVIC

ALKOHOL

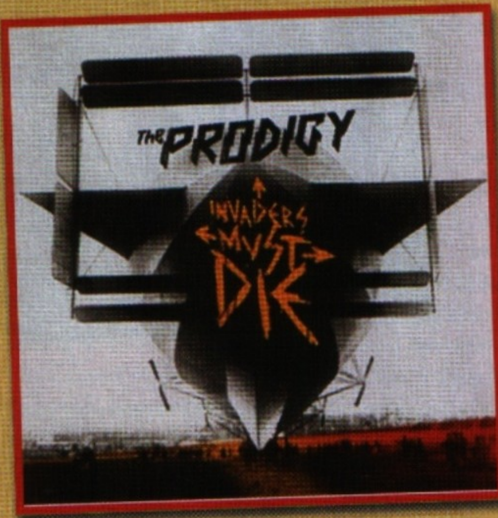
»Kiadó: Kamarad/Universal »Dalok száma: 13 szám

»Bregovic március közepén lépett fel Budapesten és a fergeteges sikerű előadás hanganyaga szerencsére cédén is beszerezhető. A Kusturica-filmekhez írt zenéivel ismertté lett előadó jobbára belgrádi és skopjei fellépésein rögzített dalait tartalmazó dupla, apja emlékének ajánlott korongja igazi csemege – nem csak filmbarátoknak, és nem is kizárólag alkoholkedvelőknek, mert a zene magában is szuper. A borítófotón a szerb-horvát származású zenész fekete szmokingban, pohárral a kezében látható, nem véletlen, hisz tudja jól, hogy Közép-Európában a mulatság és az ital együtt járnak, a zene és az alkohol gyógyír bánatra és örömre egyaránt. Erre a koncepcióra alapozza korongját és az élő előadást is Bregovic – az eredmény pedig nagyszerű. Miként a cédé alcíme (Sljivovica and Champagne) is jelzi, a számok különféle alkalmakra szólnak, Bregovic pedig Wedding and Funeral Ensemble nevű rezesbandájával remekül visszaadja a Balkán sokféle népének mulatós hangulatát, legyen az akár vidám, akár szomorú. Bár a szerb-bolgár mentalitásra inkább a mulatozás a jellemző, meg a miénkhez hasonló sírva vigadás, hisz az egyetlen valóban lassú dal a Ruzica, a többi tizenkét számban szereplő ütőhangszerek és rézfúvósok a korong egészén át garantálják a fergeteges hangulatot. Miként a koktélnál, úgy a zenénél is az alkotóelemekről és az arányokról ismerszik meg a mester, különben az eredmény kiadós Macskajaj lesz (annak a zenéjét nem ő komponálta)! A cédén cigány és szerb dallamok keverednek törökös és bolgár elemekkel, de a német Dj-vel, Shantellel készített elektronikus hangzású Gas Gas Gas is belefér ebbe az oly sokféle hangszert és dallamvilágot átfogó egyvelegbe.

THE PRODIGY

INVADERS MUST DIE

»Kiadó: Take Me to Hospital »Dalok száma: 11 szám



»A tavasz beköszöntével a cédépiacon is megjelentek az ütősebb címek. Hosszú téli álomban leledzőknek ajánlom a legújabb, negyvenhat perces, de annál töményebb Prodigy-korongot, biztos azonnal táncra perdülnek. Nem kis lendülettel kezdett neki ugyanis a közkedvelt brit punk-rock csapat a visszatérésnek. A saját kiadójuk által megjelentetett album sokkoló címe mellett a borítófotó is hasonló agresszivitást sugall: „halál a betolakodókra"- hirdeti a fekete-fehér repülőfotóra festett narancs felirat.

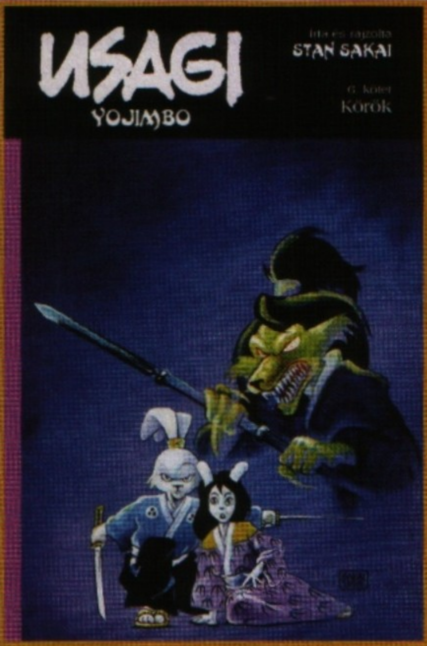
A nagy „tavaszi" visszatérés bejött, a 2004-es stúdióalbum után jobbára csak válogatáskorongokat kiadó csapat ismét elemében van, a koncertek továbbra is a Sex Pistols hajdani fellépéseihez foghatók. A címadó sláger a régi szép időket idézve rögtön a brit listák élén kezdett. Ráadásul az ötödik rock-rave korongon található tizenegy ütős szám színvonalában már-már a kilencvenes évek sikerszériáját idézi. Néhány, már a koncertturnékon kedvenccé lett szám (Worlds on Fire, Warriors Dance), a különleges látvány és a semmivel össze nem téveszthető hangzás a siker záloga, ez a cédé/dvd csomagból egyértelműen kiderül. A sok bevált bulizene mellett azért meglepetést is tartogat még a korong, nem hiába rá kellett várni egy fél évtizedet. Például az igen pozitív instrumentális, záró bónusz szerzemény, a Stand Up révén a csapat bebizonyítja, hogy a negyedik X felé közeledve is képes még újat mutatni – bár túlzottan nem erőltetik a dolgot a fiúk. Rajongóknak a korong de luxe edition-jének beszerzése kötelező, bárki másnak bármelyik verzióban melegen ajánlott.

»Zene«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Bill Friselli	»Válogatás	»Queensryche	»Serbán Attila	»Static-X
(1 lemez)	(1 lemez)	(1 lemez)	(1 lemez)	(1 lemez)
Folk Songs	**Covered**	**American Soldier**	**Premier**	**Cult of Static**

írta» AMBER



ÍRÓ/RAJZOLÓ: STAN SAKAI

USAGI YOJIMBO 6. - KÖRÖK

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 170 oldal »Ár: 1790 Ft

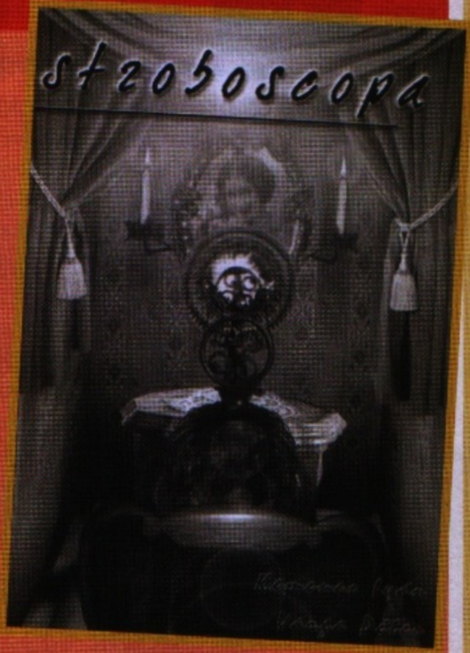
»Az idei év első nagyobb képregényes összejövetelére, a 17. Képregénybörzére jelent meg a nagyszerű Usagi Yojimbo sorozat hatodik kötete, amely tovább meséli a sokak által kedvelt nyúl testőr kalandjait. A recept a legújabb gyűjteményben sem változott, azaz a kiadvány első felében rövid történeteket olvashatunk, amelyek ezúttal mindenféle természetfeletti lényekkel, démonokkal, szörnyekkel és szellemekkel vannak tele. Természetesen ezúttal sem csupán az akción és a lendületes képeken van a hangsúly, hanem minden egyes sztorinak van valamilyen tanulsága vagy mondanivalója – akárcsak korábban. Ami igazán érdekes, az a hatodik kötet második fele, amely a címadó Körök nevű történetet is tartalmazza, méghozzá négy epizódra bontva. Ez a mese már nem egy önmagában is kerek történetet mesél el, hanem visszautal a múltra és a korábbi kötetekben olvasott kalandokra. Usagi ismét visszatér szülőfalujába, hogy újra szembesüljön egy régi ellenfelével és régi szerelmével. A kissé mélabús és tragikus történet felfedi hősünk múltjának egy újabb darabját és ezúttal sem hagyja pihenni a mesterét vesztett szamurájt. A Körök talán az eddigi legjobb része az Usagi-szériának, s ez főleg annak köszönhető, hogy egyre jobban megismerjük a karaktert és a néhol kissé bohókás rajz mellé ezúttal egy igazán mély történetet is kapunk. Melegen ajánljuk mindenkinek, rajongóknak pedig kötelező vétel. «

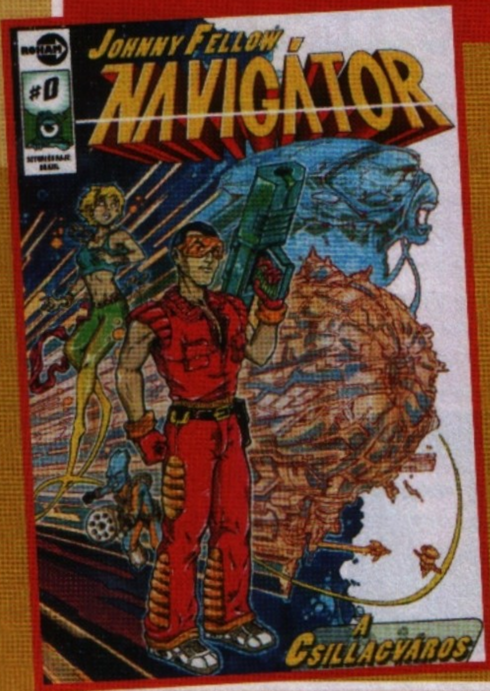
ÍRÓ: KEMENES IVÁN ÉS VARGA PÉTER »RAJZOLÓ: KEMENES IVÁN

STROBOSCOPA

»Kiadó: Szerzői Kiadás »Oldalszám: 24 oldal »Ár: 500 FT

»Mostani képregényrovatunkban számos hazai alkotás kerül terítékre, méghozzá az igazán igényes szekcióból. Az első választottunk a Stroboscopa címre keresztelt mű, amelyet ha műfajilag kellene besorolnunk, akkor a misztikus krimi lenne a legkézenfekvőbb választás, de még ezzel sem közelítenénk meg a képregény lényegét. Történetünk a húszas évek Budapestjére kalauzol minket, ahol az Országos Ideg- és Elmegyógyintézetben egy összefüggéstelenül beszélő rabot látogat meg egy gyilkossági ügy nyomozója. Az ápolt gyanúsított, de a képregényünk első lapjain a rend őre még nem igazán tudja miképp tudna fogást találni a gyilkosság helyszínén elfogott szerencsétlenen. Kezdetben az olvasó is csak pislogva követi a cselekményt, ám a meglehetősen komor képi világból lassan egy, az emberi érzékeken túli esemény képei bontakoznak ki, és a minimalista, de mégis stílusos rajzok közepette az utolsó oldalakra eggyé válik a mozaik, kellemes libabőrt varázsolva az ember végtagjaira. A Stroboscopa igazi kuriózum a hazai képregények között, elsőre egyszerű, de mégis rendkívül jól összerakott és megrajzolt történet, huszonnégy oldalba sűrítve, olyan tökéletesen működő hangulattal, amelyet másoknak hosszú köteteken keresztül sem sikerül elérni. «





ÍRÓ/RAJZOLÓ: BRAZIL

JOHNNY FELLOW: NAVIGÁTOR

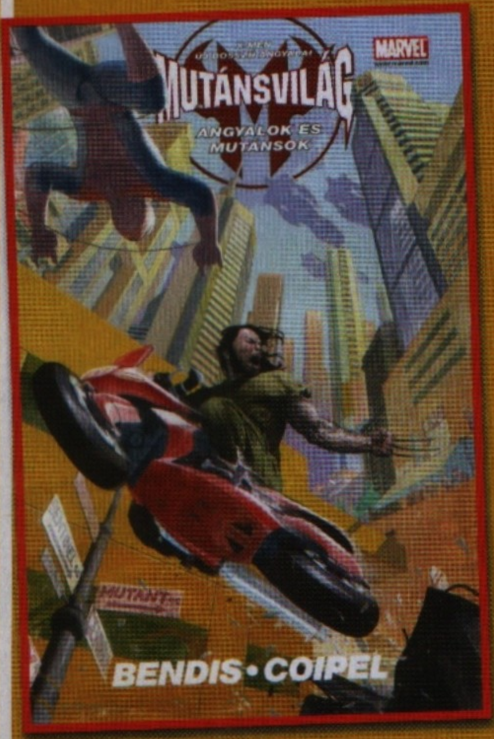
»Kiadó: Roham »Oldalszám: 36 oldal »Ár: 790 Ft

»A Johnny Fellow, akárcsak a fentebb tárgyalt Stroboscopa, igaz kis kincs a hazai kínálatban, s mint olyan, tökéletes ellentéte az előbbiekben emlegetett komorabb műnek. A Navigátor egyetlen célja a szórakoztatás, amelyet legnagyobb szerencsénkre tökéletesen meg is old és a már-már színes-szagos képregényszösszenet. A Csillagváros Réme alcímmel rendelkező mű lényegében egy bolondos sci-fi, amely egy, a földről az űrbe szakadt embertársunk nem mindennapi kalandjait tárja a szemünk elé. Johnny Fellow egykoron taxisként tengette mindennapjait, most pedig hihetetlen nagy zűrbe keveredik, kockáztatva saját és egy kisebb "planéta" teljes testi épségét. A Brazil néven elhíresült Tebeli Szabolcs képregényéről tudni kell, hogy csak amolyan ujjgyakorlatnak indult ám mégis izzadtságszag nélkül hozza a laza humort, és nem véletlenül illették a "nulladik szám" jelzőjével ezt a kötetet, hiszen csupán egy kóstoló abból, amit majd az igazi első számtól kapunk. Ettől függetlenül nagy lelkesedéssel ajánljuk mindenkinek, hiszen egy abszolút eredeti és sziporkázó darabbal van dolgunk, méghozzá sci-fi köntösben; tényleg igazi csemege. A dolog annyira jól működik egyébként, hogy nehéz elképzelni, hogy egy hat évig fiókban heverő munkáról van szó... Mindenesetre a kedvünk már megjött a folytatáshoz és izgatottan várjuk, hogy milyen irányt vesznek majd a rendszeressé váló Johnny Fellow kalandjai az első számtól. «

ÍRÓ: BRIAN MICHAEL BENDIS »RAJZOLÓ: OLIVIER COIPEL

MUTÁNSVILÁG - ANGYALOK ÉS MUTÁNSOK

»Kiadó: Kingpin »Oldalszám: 108 oldal »Ár: 2490 Ft



»Nem lankad a Kingpin Kiadó kiadási lendülete, hiszen a 17. Képregénybörzére megérkezett a Marvel hősöket felvonultató széria legújabb darabja, a Mutánsvilág második része, amely a House of M címen megjelent széria végét meséli el nekünk. Akik esetleg nem jártasak a Marvel Univerzumban, azoknak nem árt tudni, hogy egy igen meghatározó eseményről van itt szó, olyanról, ami jó pár hónapra felforgatta az összes szuperhős életét. Lényegében arról van szó, hogy a Skarlát Boszorkány képességei elszabadultak, minek hatására a teljes Marvel világ átalakult és csak néhány hős maradt, akik még emlékeznek az eredeti viszonyokra. Természetesen a sztreccsruhás igazságtevők nem engedhetik meg, hogy a mindenség a feje tetejére álljon, így mindent megtesznek, hogy helyreállítsák a rendet. Nem lövünk le nagy poént, ha eláruljuk, hogy a terv sikerrel jár, azonban a következmények minden képzeletet felülmúlnak... Brian Michael Bendis története igen nagy ívűre sikeredett és mind a mai napig érezhetőek a hatásai a Marvel képregényekben. A történet végkicsengése meglehetősen akciódús és olyan nagyszerű karaktereket vonultat fel egymás mellett, mint a teljes X-Men csapat és az Új Bosszú Angyalai (akiknek a saját kalandjai hamarosan folytatódnak egy újabb kötetben). A kiadványról ezúttal is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, hiszen amellett, hogy egy igen izgalmas és pörgős történetet kapunk, a rajz is magáért beszél, és a Kingpin Kiadó, szokásához híven ezúttal is a lehető legigényesebb formában prezentálta számunkra az olvasnivalót, öröm lesz feltenni ezt a kötetet a már megjelent Marvel kiadványok mellé. Beszerzését első sorban azoknak ajánljuk, akik egyébként is nagy rajongói a Marvel Univerzumnak, ámbár azok is nyugodtan tehetnek egy próbát, akik ezidáig nem nagyon foglalkoztak a szuperhősökkel. Nekik kiegészítésként még annyit tennénk hozzá, hogy a vétel előtt érdemes egy kicsit körbenézni a piacon a korábbi megjelenések után, hiszen csak azok ismeretében lesz teljes mértékben érthető a Mutánsvilág kötetek cselekménye. Ezen felül ide kívánkozó jó hír, hogy már készül a Pókember-kötetek újabb darabja, amely tovább viszi a nem is olyan régen megszűnt havi Pókember füzet történetét, és aki elsőként szeretné beszerezni a hálószövő legújabb kalandjait, az feltétlenül jelenjen meg az áprilisi Képregényfesztiválon, hiszen elsőként ott lesz elérhető az említett kötet. «

ÍRÓ: NIKOLÉNYI GERGELY »RAJZOLÓ: FUTAKI ATTILA

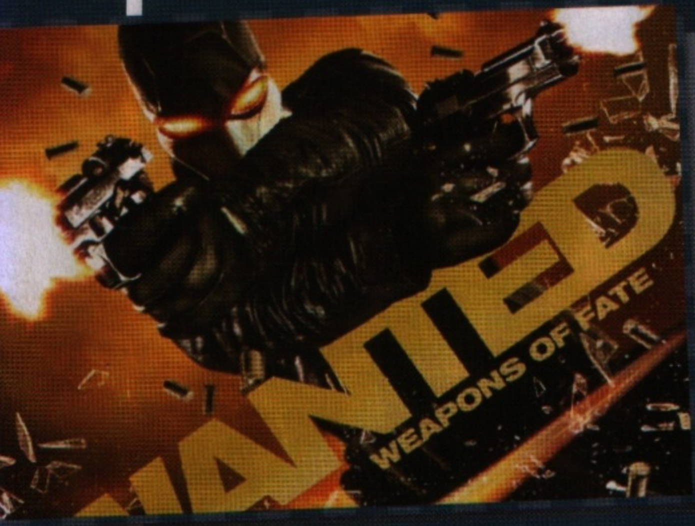
SPIRÁL

»Kiadó: Magvető »Oldalszám: 82 oldal »Ár: 2490 Ft

»Hazánkban ha szóba kerül a képregény, akkor még mindig sokan csak legyintenek és ha nem is mondják ki, lelki szemeik előtt csupán gyerekes figurák egy tucatja hullámzik át és egy gúnyos mosoly kíséretében máris hajlamosak némi megvetéssel tekinteni a témát felvető emberre. Pedig mint tudjuk, a képregény napjainkra már a kilencedik művészetté nemesedett és már régen nem csak a vasárnapi újságok csíkjait és a gyerekeknek szóló magazinokat értjük a gyűjtőnév alatt. Habár a lenéző véleményeknek valószínűleg soha nem szakad majd vége, azért azt elmondhatjuk, hogy egyre kevesebben foglalkoznak ezekkel a lekicsinylő megjegyzésekkel, s ez köszönhető annak, hogy itthon is egyre több olyan képregény lát napvilágot, ami bőven túlmutat (a szintén nem lenézendő) maskarás szuperhősökön. Napjainkra szerencsére már eljutottunk oda, hogy nem csupán a külföldi neves alkotók igényes és felnőtt munkáit vehetjük kézbe, hanem a hazai írók és rajzolók is megvillantják oroszlánkörmeiket, nem egyszer nemzetközi visszhangokat is elérve. Bőven ebbe a kategóriába tartozik Nikolényi Gergely és Futaki Attila közös alkotása is, amely olyan távol áll a színes-vidám képregényektől, mint a például Merle Mesterségem a halálja a Milne-féle Micimackótól. A Spirál egy zavarbaejtő képregény, amely első körben a már-már fotorealisztikus grafikájával nyűgöz le, aztán a képeken túllépve a tartalom is nyomot hagy az emberben. Igazi felnőtt, depresszív, modern történet pereg a szemünk előtt, az a fajta, amelyet nem lehet elsőre befogadni. Adam, a fiatal budapesti férfi története nyomasztólag hathat az olvasóra, de oly módon, hogy az ember a kötet végére érve másodszor is nekilát az olvasásnak, hogy minden részlet végleg a helyére kerüljön. Nikolényi és Futaki munkája nem könnyű darab, de mindenképpen érdemes a figyelemre, főleg akkor, ha a saját szemünkkel akarunk meggyőződni arról, hogy kép és szöveg együtt képes ugyanarra a hatásra, mint ami sokak szerint csak az irodalom sajátja.«

»Mass Effect 2

A BioWare megkérdőjelezhetetlenül a szerepjátékok újkori divatba hozója - a 98'-as Baldur's Gate óta gyakorlatilag nem telik el év RPG-s nagy dobás nélkül. Amikor a cég bejelentette, hogy akció-orientált sci-fi programon dolgoznak, sokan hümmögtek, a Mass Effect azonban, dinamikus harc-rendszer ide, lecsupaszított szerepjáték-rendszer oda, az adott év egyik legnagyobb durranása lett, a rajongók pedig azóta várják a folytatást. Vajon ismételten a galaxist kell megmentenünk, vagy ezúttal egy jelentősen árnyaltabb problémával kell szembeszállnunk? Mi történt az előző rész csapatával, és főképp a játékos által megformált Sheparddal? Remélhetőleg jövő hónapban kiderül!«



»Wanted

Amikor az orosz látó, Timur Bekmambetov bejelentette, hogy filmet forgat minden idők egyik legelborultabb képregényéből, sokan hümmögve fogadták a hírt – a Wanted, bár a maga kategó-riájában szórakoztató kis darab, nem örvend éppen kultikus státusznak, sőt, a popkultúrába sem itta be magát, valószínűleg azért, mert itt mindenki belül viseli az alsónadrágot. A mozi aztán a tavalyi esztendő nyarának egyik legnagyobb durranása lett - a játékváltozat pedig most, közel egy évvel a premier után végre az üzletekbe kerül. Kanyargó golyók, Gears of War-szerű fede-zékrendszer, és egy – történetileg – hivatásos folytatás, nagy vonalakban ezt ígérik nekünk – a többit majd jövő hónapban elmeséljük.«

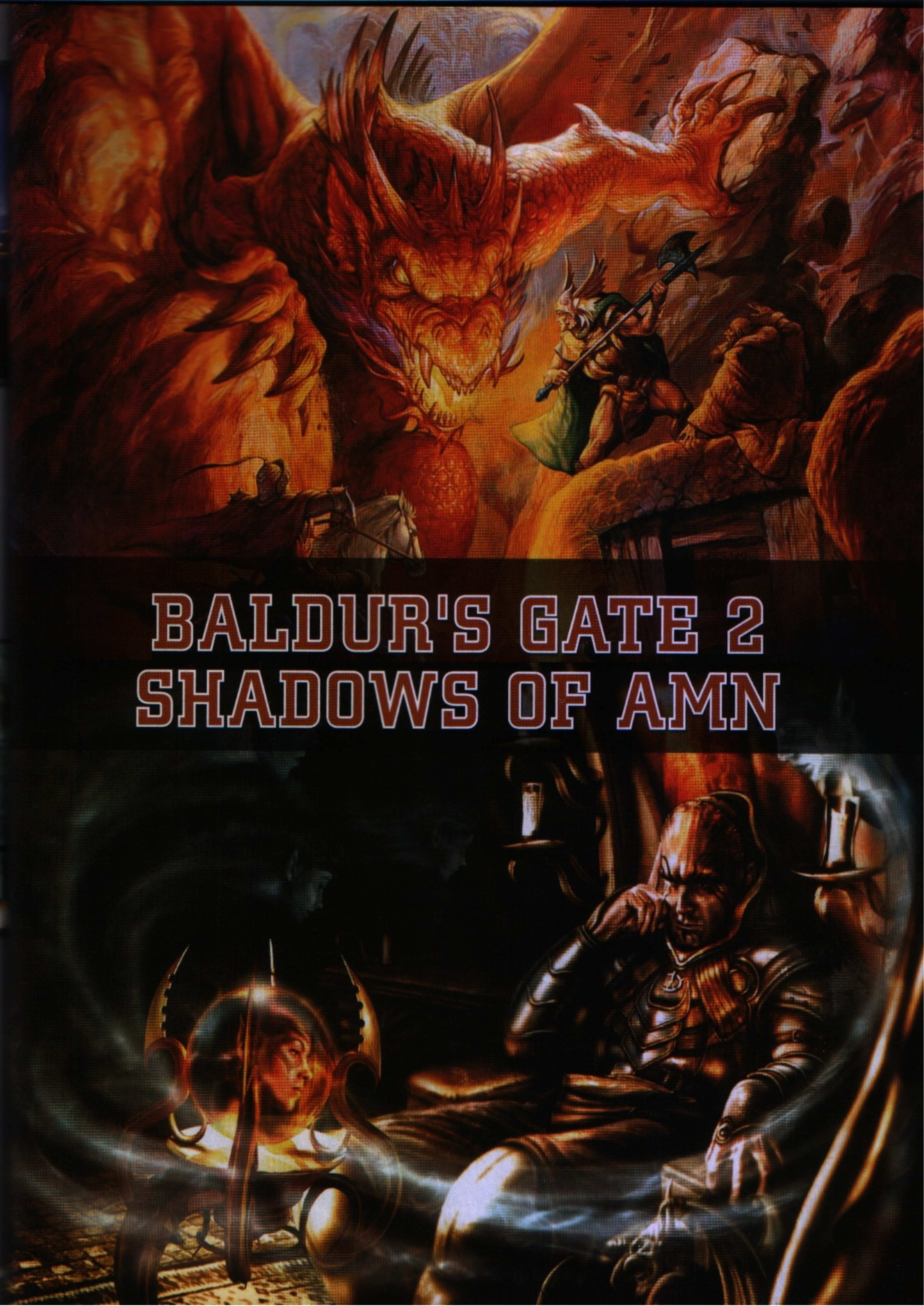
»Terminator: Salvation

Bár sokan a James Cameron által jegyzett Terminator-sorozat meggyalázásáról be-széltek a harmadik rész kapcsán, a bevételek, no meg a filmek mögött a mai napig jelen levő hihetetlen nagy rajongóbázis elég indokot jelentett a Warnernek, hogy elkészítse a folytatást, vagy éppen újrakezdést – a Salvation alcímet viselő moziban John Connor szerepére magát Batmant, vagyis Christian Bale-t szerződtették le, a rendezői székbe pedig a Charlie angyalaival már "bizonyító" McG került. A gyöngyvásznas debütálás előtt pedig kötelező jelleggel jön egy videojáték is; mi pedig csak reméljük, nem a szokásos gyatra adaptáció kerül az étlapra – erre talán garancia lehet a Ghost Recon: Advanced Warfightert jegyző fejlesztőstúdió, a GRIN, illetve a tudat, hogy a film trükkjein is dolgozó Halycon Company is aktívan besegít a munkába.«

Teljes játék:

»BALDUR'S GATE 2

Egyszerűen nem tudom elképzelni, hogy létezik olyan ember az olvasók között, aki ne ismerné a Baldur's Gate-sorozatot. A BioWare műfaj újjáélesztő klasszikusa nem csak az AD&D szerepjátékrendszert hozta újra divatba, de magát a szintlépős stílust is – nem csoda, ha a rajongók habzó szájjal követelték a folytatást. A Shadows of Amn alcímet viselő műremekre közel két esztendőt kellett várni, de megérte – a rendszer még finomabb, a kézzel festett grafika még hangulatosabb, a történet még csavarosabb lett. Hihetetlen, de igaz: komplexitásával, elképesztő hangulatú tájaival, és mesébe illő zenéjével a Baldur's Gate második része a mai napig nem talált kihívóra stílusában – mi pedig most örömmel közölhetjük veletek, hogy a Falloutok után egy újabb klasszikussal gyarapodhat a szerepjáték-gyűjtemény. Készítsetek elő pár heti hideg élelmet, szereljétek le az asszonyt – jó időre biztos el lesztek merülve Forgotten Realms mesés birodalmában!


BALDUR'S GATE 2
SHADOWS OF AMN

»JÁTÉKDEMÓK:
Tom Clancy's HAWX / Disney.Pixar: Up - The Videogame / Wallace and Gromit: Grand Adventures

»SHAREWARE JÁTÉKOK:
Strike Ball 3 / Beetle Bug 2 / Bob the Builder Can-Do Zoo / Iceblast / Neverland / Paranormal Agency / Party Down / Suspects and Clues / The Wizards Pen / The Wonderful End of the World

»JÁTÉKELŐZETESEK:
ARMA II / Battlestations Pacific / Champions Online / Codename Panzers: Cold War / Dante's Infero / DC Universe Online / Dragon Age: Origin / Flock / FUEL / Need for Speed: Shift / Overlord II / Red Alert 3: Uprising / Restaurant Empire 2 / R.U.S.E. / Singularity / Split/Second / Stormrise / The Sims 3 / Vancouver 2010 / Velvet Assassin / Wallace and Gromit / Wolfenstein / X-men: Origins - Wolverine

»JAVÍTÁSOK:
Call of Duty: World at War v1.2-v1.3 / Lord of the RIngs: Conquest v1.1 / Settlers VI: Rise of an Empire v1.7 / Tom Clancy's EndWar v1.01 / Tom Clancy's HAWX v1.01 / Warcraft III: The Frozen Throne v1.23a

»MOZIELŐZETESEK:
17 Again / Angels and Demons / Land of the Lost / Public Enemies / Star Trek / Transformers 2

»PCG LIVE-TESZTEK:
GTA IV: Lost and Damned, The Wheelman, Tom Clancy's Endwar, Watchmen, World in Conflict: Soviet Assault, Warhammer 40,000: Dawn of War 2, World of Goo

»HÁTTÉRKÉPEK:
DiRT 2 (2db) / Dante's Inferno / Empire Total War / God of War 3 / Monsters vs. Aliens / The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena / Tomb Raider Underworld: Lara's Shadow / Uncharted 2 (2db) / Codename Panzers: Cold War (5db) / Empire Total War (3db) / Watchmen: The End is Nigh (2db) / Wheelman (5db)

»TURKÁLÓ
Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.5.278 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.386 / Comodo Firewall Pro v3.8.65951.477 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.3 és nVidia Forceware 182.08 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / PC Inspector File Recovery 4 / 7Zip v4.62 | Képkezelés: GIMP v2.6.5 / Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture v32 3.5 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.7.0 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.551 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free 3.2.0 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.11.0.638

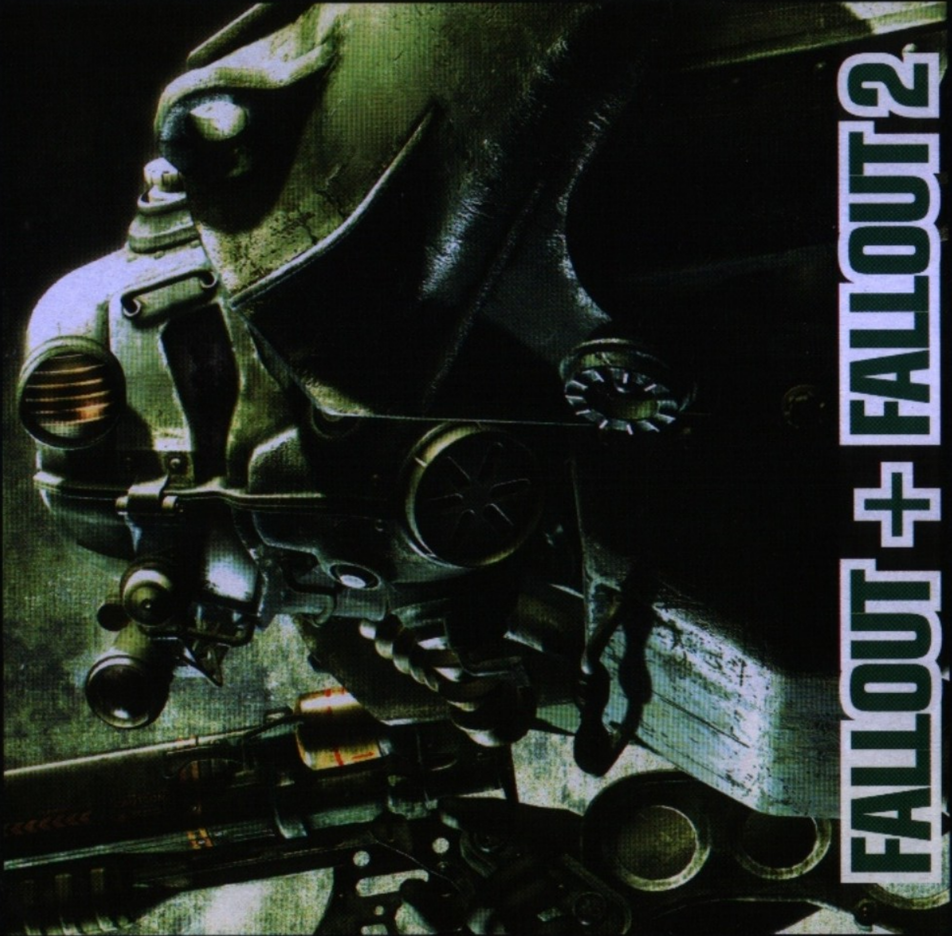
TOM CLANCY'S HAWX DEMO

WALLACE & GROMIT
DEMO

SPLIT/SECOND
JÁTÉKELŐZETES

THE WHEELMAN
VIDEÓTESZT

pcguru DVD FALLOUT + FALLOUT 2 2009. 05.



FALLOUT + FALLOUT 2

DAWN OF WAR 2
Videóteszt

MOZIELŐZETESEK
Újdonságok a filmek világából

05. pcguru DVD

nemzeti sport
magazin

Még több sport.

• Lipcsei Péter NB I-esként akar visszavonulni
• Rostás Sándor ismét fehér kesztyűt húzott
• Talmácsi Gábor a vb-esélyekről beszél
• Jelena Jankovics exkluzív interjúban szólal meg

Keresse az újságárusoknál!

djuice
AHÁNY HAVER, ANNYI ÚJ LEHETŐSÉG
RENDELD MEG A DJUICE FOLKS-OT MOST A 1741-ES SZÁMON, ÉS...
HÍVD 3
djuice-os barátodat
Ft/percért
hónapig havidíj nélkül
djuice.hu
A djuice folks szolgáltatásra régi és új djuice előfizetők is regisztrálhatnak. A djuice folks 3 hónapos havidíjmentes használata 2009. április 7. és május 31. között történő regisztráció esetén él. A 3 hónap letelte után a csomag havidíja 300 Ft.
A djuice folks szolgáltatás a vásárló által megadott 3 djuice-os mobiltelefonszám bármikori, Pannon hálózatáról történő hívását tartalmazza 3 Ft-os percdíjon. Regisztrálni a 1741-es